Wim Dewijngaert

Verkoopprijs: Hfl 15,75 / Bfrs 310

HET GROTE MSX PEEKS, POKES EN TRUUKS BOEK

Deel 3



een uitgave van MSX-club BELGIË - NEDERLAND

PPT 3

INHOUD

Het grote MSX peeks, pokes en truuks boek deel 3

Beste lezer,

Dank zij de grote stortvloed aan brieven met tips, maps en pokes, kunnen wij u met plezier onze nieuwste uitgave van "het grote MSX peeks, pokes en truuks boek" voorstellen.

Deze keer hebben we bijzonder veel aandacht besteed aan de maps. Met behulp van een plotter en een cad-cam programma waren we in staat mooie maps te tekenen. Zoals u kan zien hebben we zelfs de nodige kleurtjes in ons boek opgenomen.

Dank aan alle inzenders, zonder hen zou dit boek nooit tot stand zijn gekomen. Speciaal vermelden we hier Robert Koerse, die zorgde voor de maps van The Secret of Usas.

Natuurlijk blijven we uitkijken naar uw inzendingen, ons adres vindt u terug achteraan in dit boek.

Veel speelgenot,
namens de makers

Wim Dewijngaert,
Hugo Dewijngaert en
Herman Bellekens

Venom strikes back

Bij input password moet je de volgende code's intypen:

1. Mayhem
2. Transmogrify
3. Valkyr
4. Petals of Doom

Je kunt het beste de "Petals of Doom" nemen voor teleporting, want anders krijg je de lifter niet. Bij code "Broken" staat "Valkyr", maar je weet niet of je goed zit als je op "Beta Site" staat.



LEGENDA:

P = PENETRATOR L = LIFTER

BL = BACKLASH S = START

„LIFT"

R = RAKET (VERNIETIGEN MET BACKLASH)

RS = RUPS (VERNIETIGEN MET LIFTER)

Venom strikes back

GREMLIN

© ATLANTIS

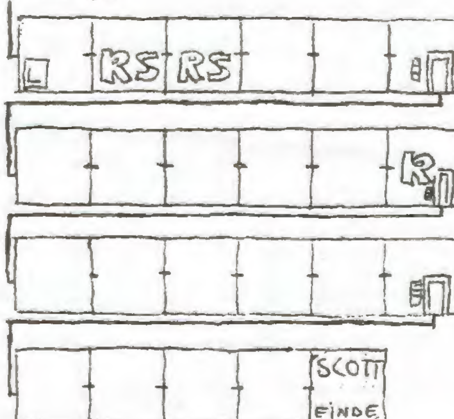
S



PETALS OF DOOM // VALKYR

NB2: DEZE KAART IS MAAR EEN DEEL V/H SPEL, EN DIT GEDEELTE IS HET DEEL DAT NODIG IS OM HET TE HALEN...

© WALEWEIN L. ; ATLANTIS SOFTWARE



Ancient Ys Vanished Omen

Dit programma is een soort valsspeel programma. Onderstaande listing zet informatie neer in de sectoren 10 en 11, die je tijdens het spelen van het spel kan inladen. Om de data te kunnen inladen moet je eerst het spel opstarten (totdat je in het dorp bent). Druk dan op F1 en plaats de data schijf in de drive. Druk nu op RETURN, en plaats daarna weer de game schijf (+RETURN). Je zit nu opgesloten in een kamer. Toets "R". Nu komt er een menu in het Japans op het scherm. Selecteer de laatste optie om de eind-demo te zien...

OPGELET! Dit programma heeft een lege, dubbelzijdig geformatteerde schijf nodig om de data op te schrijven. Schrijf de data NIET op de game disk: dan werkt het spel niet meer!

```
1 ' ANCIENT YS VANISHED OMEN / FALCOM 1987
2 '
3 ' DIT PROGRAMMA SCHRIJFT
4 ' DE DATA WEG IN SECTOR 10 EN 11
5 ' ZORG WEL DAT JE DIT OP EEN
6 ' LEGE DUBBELZIJDIGE GEFORMATEERDE
7 ' SCHIJF DOET !!!!          SUCCES!
8 '
10 DIMA$(200):WIDTH 80
20 FOR A=&HEB97 TO &HEB97+&H1FF
30 READ A$:POKE A,VAL("&H"+A$)
40 NEXT A:DSKO$ 1,10:' SCHRIJFT SECTOR 10
50 FOR A=&HEB97 TO &HEB97+&H1FF
60 POKE A,&H0:NEXTA
70 POKE &HEB9D,&H2:POKE &HEB9E,&H4
80 POKE &HEBA0,&H1:POKE &HEBA1,&H1
90 DSKO$ 1,11:'SCHRIJF SECTOR 11
100 END
110 DATA 59,53,2D,55,53,45,52,FF
120 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,1D
130 DATA 02,32,62,0E,09,62,59,09
140 DATA FF,00,00,05,FF,1F,10,1F
150 DATA 10,1F,10,1A,02,1F,04,3F
160 DATA 3F,B3,00,0F,1F,80,FF,FF
170 DATA 1F,00,FF,3F,3E,14,FD,7F
180 DATA 4D,41,50,44,39,30,43,48
190 DATA 52,44,39,30,4D,53,4B,44
200 DATA 39,30,4D,55,53,44,41,30
210 DATA 4D,4F,4E,44,39,30,28,00
220 DATA 08,1E,B6,15,03,00,01,01
230 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01
240 DATA 01,01,01,01,01,40,64,00
250 DATA 7E,00,7E,00,7E,00,7E,40
260 DATA 65,00,7E,00,7E,00,7E,00
270 DATA 7E,00,7E,00,7E,00,7E,00
280 DATA 7E,00,7E,00,00,0E,09,00
290 DATA 80,60,00,40,6B,00,00,00
300 DATA FF,00,00,00,00,00,01,01
310 DATA 00,00,00,00,00,CE,1C,00
320 DATA 84,00,00,00,7E,00,01,00
330 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
340 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
350 DATA 88,00,00,00,7E,00,01,00
360 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
370 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
380 DATA 8C,00,00,00,7E,00,01,00
390 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
400 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
410 DATA 90,00,00,00,7E,00,01,00
420 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
430 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
440 DATA 94,00,00,00,7E,00,01,00
450 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
460 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
470 DATA 98,20,00,00,7E,00,01,00
480 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
490 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
500 DATA 9C,20,00,00,7E,00,01,00
510 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
520 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
530 DATA A0,20,00,00,7E,00,01,00
540 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
550 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
560 DATA A4,20,00,00,7E,00,01,00
570 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
580 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
590 DATA A8,20,00,00,7E,00,01,00
600 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
610 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
620 DATA AC,40,00,00,7E,00,01,00
630 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
640 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
650 DATA B0,40,00,00,7E,00,01,00
660 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
670 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
680 DATA B4,40,00,00,7E,00,01,00
690 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
700 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
710 DATA B8,40,00,00,7E,00,01,00
720 DATA 00,00,00,00,00,00,02,04
730 DATA 00,01,01,00,00,CE,1C,00
740 DATA BC,40,00,00,7E,00,01,00
```

Flappy

Hier de paswoorden voor levels 1 tot 100:

01 - 05 : sTaRT	51 - 56 : aTAsi
06 - 10 : YoSld	57 - 60 : OmoRl
11 - 15 : @ALKT	61 - 65 : NiSHI
16 - 20 : siNad	66 - 70 : Obsof
21 - 25 : SlbaT	71 - 75 : SynJo
26 - 30 : AkAnK	76 - 80 : lSlDa
31 - 35 : KoTon	81 - 85 : xFERm
36 - 40 : MatUl	86 - 90 : FlAPy
41 - 45 : RumOi	91 - 95 : ZexAs
46 - 50 : YaMag	96 - 100 : doeNd

Fantasm Soldier

Een code: 52X40021LL0

Deze kan je invoeren door tijdens de demo de RETURN toets in te drukken. X staat voor hoeveel juwelen je wilt (max. 5), en LL staat voor het aantal levens (max. 99).

Arkanoid 2

Druk op ESC en je gaat een ronde verder (werkt enkel tot ronde 17).

Darwin 4078

Druk op ESC, en dan de volgende toetsen: ERTSDFZ (bij Duits keyboard: "Y" ipv "Z"). Druk dan weer op ESC en je hebt oneindig veel levens.

Iceworld

Bij paswoord toets je: CASIO.

Super Laydock

Een code om alle wapens en alle speeds in je bezit te krijgen: H0H0H0VTPHA + AO

Feedback en Aleste

In deze spellen zit een SOUND TEST. Je kan deze activeren door bij de demo's "S", "T" en de spatiebalk precies TEGELIJK in te drukken.

Saziri

Als je tijdens de demonstratie op F5 drukt in de plaats van de vuurknop, kom je in de "SAZIRI MUSIC MODE" terecht.

Jumpland

Als je de joystick naar voren/omhoog duwt en tegelijkertijd op allebei de vuurknoppen drukt, kom je vanzelf in de volgende ronde.

Penguin Adventure

HOT NEWS! We hebben nieuwe secret warps ontdekt. Je kan ze activeren door in een gat te vallen, en als je er uit komt de joystick weer naar achteren te drukken. Je moet dus twee keer hetzelfde gat in.

STAGE	DIST.	LOCATIE	SOORT	WARP NAAR
12	785	RECHTS	SLECHT	15
15	479	RECHTS	GOED	18
18	815	LINKS	GOED	21
21	984	RECHTS	KERSTMAN	24

Superrunner

Cheat modes:

ESC + F7 = tijd aanvullen
ESC + F5 = power aanvullen
ESC + F1 + GRAPH + CODE = volgend veld

Snoopy (uit MSX club magazine)

In plaats van LL=5 op regel 320 kan men een hoger getal plaatsen, zodat men meer levens heeft.

Galf (uit MSX club magazine)

De codes voor alle stages:

stage 1: UNDER	stage 6: STORM	stage 11: BRAVO
stage 2: COMPY	stage 7: GALFY	stage 12: FINAL
stage 3: STAGE	stage 8: CLUBS	
stage 4: SCORE	stage 9: PRINT	
stage 5: RAINY	stage 10: GAMES	

Toets "C" tijdens het spel zelf om de cheat mode te activeren.



Metal Gear

Nog enkele extra codewoorden voor Metal Gear: je moet op F1 drukken, de code intypen en aan het einde geen return drukken maar weer F1 om ze in te voeren.

DS 4	steeds een ster en de daarbij behorende energie meer
ANTA WA ERAI	alle sterren en volle energie
INTRUDER	999 schoten
ISOLATION	999 ratios
HIRAKE GOMA	alle 8 kaartenMetal Gear

- De helikopter vernietig je door er 20 granaten op te schieten.

- De tank vernietig je door 3 landmijnen voor de wielen te leggen, en dit 4 maal te doen.
- De bulldozer vernietig je door er recht voor te gaan staan en er 8 granaten op te werpen.
- Hoe je Metal Gear vernietigd verteld dokter P. je... maar de laatste plastic bom moet je rechts leggen, dat vergat hij je te zeggen.
- Big Boss vernietig je door 4 granaten naar hem te werpen.
- Als je hem vernietigd hebt gaat er een deur open naar drie trappen. Neem de linkse trap.

Een truc om eender welk elektrisch veld te passeren: druk F1 voor pauze, dan F5 voor save, save nu zonder je cassetterecorder aan te zetten en keer terug naar het spel. Nu ben je immuun voor elektrische schokken.

In de gebruiksaanwijzing staat de betekenis niet van "box". Die kan je gebruiken om de camera's te ontwijken. Let wel, je moet stil staan tot de camera's weg zijn (aan de andere kant). Het zelfde kan je met wachters doen.

Lords of Time

- Geef de androide in het Intergalactische Wisselkantoor de zilveren munt.
- Ik zou een gevallen ster maar niet zonder handschoenen oppakken.
- Een gevallen ster opent deuren, die anders gesloten zouden blijven.
- Werp de matras over de rand van de krater. Je kunt nu naar beneden zonder je botten te breken.
- Vernietig de robot met behulp van de kleine schroevedraaier uit de robot reparatiezak.
- De gladiator met de grijpgrage handjes vlucht naar het amfitheater.
- Gebruik de robijn als vergrootglas.
- In de tempel behoor je knielend te bidden.
- Betreed het amfitheater op gevleugeld schoeisel.
- Gooi de wapens uit de spartaanse kazerne naar de leeuw in de arena.
- Laat de flinke gladiator met rust.
- Heb je in de Tudortijd de hoorn gevuld met het krachtwater uit de kleine bron? Hopelijk wel, want je moet het drinken om de rooster in de hete daden los te rukken. Vul hierna de hoorn met badwater.
- Ga in het Hypocaustum zuid - west - west - zuid.
- Laat in de verre toekomst de middeleeuwse mijlsteen voor de gehavende erepoort vallen.
- Blijf in het verwoeste land niet te lang op een plaats, anders kost het je je leven.
- Bevrijd de mensen en dieren in de laboratoria.
- Ga vanaf de bodem van de diepe leme put west - zuid en graaf de fles uit.
- Gooi de fles stuk op de wortels van de reuzeplant.
- Draag de mantel om de Timelords te kunnen passeren.
- Gooi de negen ingredienten in de ketel.

Tijdzones	Ingredienten	Schatten
Heden	Traan van wilg	zandloper, metronoom, kist, magneet
Ijstijd	Slagtand	kandelaar
Prehistorie	Dinosaurus-ei	pot, beeldje, wiel
Vikingtijd	Olijftak	geen
Middeleeuwen	Drakenvleugel	koffer
Tudortijd	Narrenkap	hoorn, fluit, kroon, Oosters tapijt
Toekomst	Silicon-chip	ster, smaragd, fles, robijn
Romeinse tijd	Gesp	geen
Verre toekomst	Doos	mantel

Journey to the Centre of the Earth

Deel 1

hall, oost, neem perkament, noord, neem atlas, oost, zuid, west, oost, bel aan, neem brief, ga naar station in Atlanta, wacht, neem trein, oost, zuid, zuid, beklim trap, noord, noord, oost, neem ferry, geef brief, noord, noord, neem farja, noord, noord, noord, west, west, noord, wacht : einde eerste deel

Deel 2

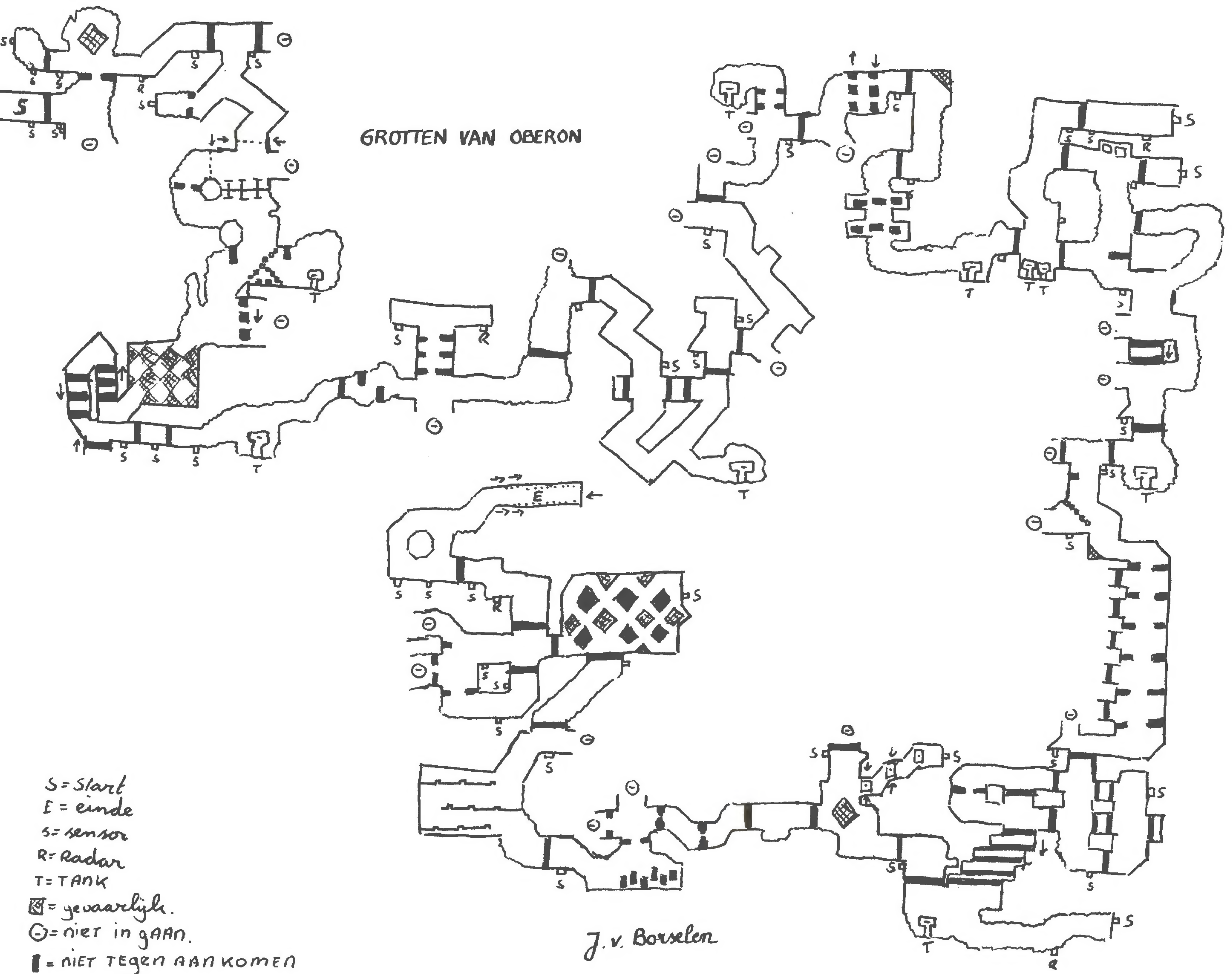
password recent, neem lamp, neem voedsel, neem waterzak, oost, oost, oost, oost, drink, oost, oost, neem touw, west, west, drink, west, west, west, west, west, drink, west, neem pickaxe, west, west, west, west, zuid, noord, zuid, wacht, noord, wacht, oost, oost : einde tweede deel

Deel 3

password adrift, oost, oost, oost, oost, neem hout, zuid, west, west, west, west, west, neem touw, west, geef hout, geef touw, duw vlot, west, zuid, zuid, west, west, west, doodt monster, zuid, oost, wacht, zuid, west, west : einde derde deel

Deel 4

password return, zuid, oost, neem geraamte, zuid, oost, zuid, zuid, oost, neem mes, west, noord, noord, noord, neem explosiepoeder, neem lont, neem lamp, verplaats vlot, wacht, verplaats vlot, zuid, oost, oost, laat explosiepoeder vallen, laat lont vallen, ontsteek lont, wacht, wacht, wacht : einde vierde deel.



GROTTEN VAN OBERON
S = Start
E = einde
s = sensor
R = Radar
T = TANK
= gevaarlijk.
= niet in gaan.
= niet tegen aan komen
J. v. Borselen

Bastard

- Het "water" (zie map) is het levenswater. Als je daar in gaat staan wordt je leven (blauw) weer helemaal aangevuld.
- Het "afdakje" is de toegang tot stage 2 (blauwe muren). Je moet hiervoor wel de blauwe sleutel hebben en het kruis.
- Koop niet alleen een sterk wapen, maar ook een wat zwakker. Want als je power op maximum staat wordt je sterkste wapen nutteloos.

Xanadu

Gebruik de eerste sleutel om de deur rechtsonder in het veld open te maken. In dit eerste level zitten vier deuren waarvoor sleutels nodig zijn. Drie hiervan zitten direct achter elkaar, waardoor de deur die je moet openen makkelijk te herkennen is. Heb je nu deze vrijstaande deur geopend, dan kan je bij een rijtje winkels kopen. Eentje ervan is een sleutelwinkel.

Als je weer teruggaat naar de beginscene, kan je onderweg naar een winkel toe die in de "tussentijd is gebouwd". Hiermee bedoelen we dat deze winkel er nog niet is als je hier op de heenweg langskomt.

Breaker-Breaker

Level:	Paswoord:	Level:	Paswoord:
01	EASY	**09**	MINSTREL
02	ANGRY	**10**	TIGER
03	GRATEFUL	**11**	ILLUSIVE
04	DEAD	**12**	RAMPANT
05	VISIBLE	**13**	ROARING
06	HAROLD	**14**	BORED
07	SMILING	**15**	FINAL
08	WAITING		

Vampire Killer

Betekenis van de voorwerpen:

witte bijbel: het oude vrouwtje vraagt minder hartjes voor wapens of schilden
bruine bijbel: het oude vrouwtje vraagt meer hartjes voor wapens en schilden
laarsjes: Simon kan sneller lopen
vleugel: Simon kan hoger springen
wit schild: beschermt Simon tegen rode bollen, beenderen en gele bijlen (alleen de voorkant)
rood schild: geen nut (zelfs overbodig!)
kaars: duidt de muren die stuk geslagen kunnen worden aan met een wit vierkant
staf (koevoet): vervangt een gele sleutel en is vele malen bruikbaar
rode diamant: vermeerdert de power van Simon een beetje

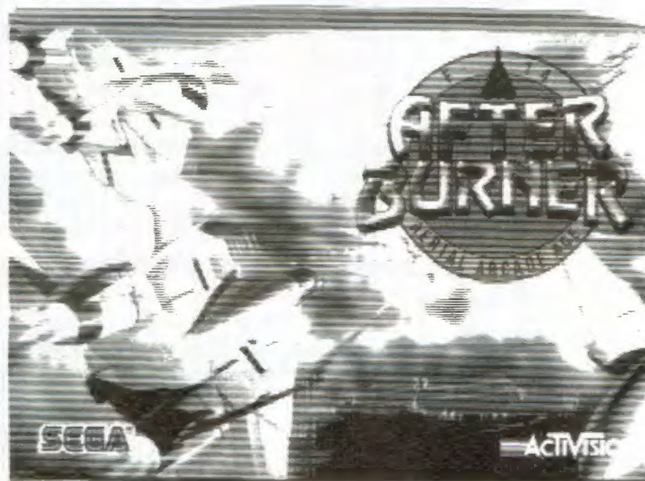
Om het laatste supermonster te verslaan zijn volgende voorwerpen aangeraden: zwaarden, bijl of kruis (met zweep of ketting is het haast onmogelijk), schild (beschermt je tegen de bollen van de onzichtbare geest) en veel power (de vleermuizen nemen veel power af). Wanneer de onzichtbare geest verslaan is moet je langs de zijkant omhoog klimmen en op de parel van de vampier schieten.

Bij dit spel zit een verborgen mogelijkheid om door te gaan door middel van de F5 continue optie.

Na de eerste drie levels krijg je te maken met een reuze vleermuis. Sla eerst de kandelaars uit de muur en pak de hartjes. Versla nu de vleermuis. Als je deze hebt verslagen loop je meteen helemaal naar rechts, zodat je met je neus vlak voor de uitgang staat. Nu komt een rood kristal naar beneden. Laat dit liggen! Na enkele seconden zie je dat het beeld bevriest. Druk nu op de STOP toets, het spel gaat verder. Vampire Killer denkt nu dat er een Game Master cartridge in het andere slot zit, vandaar die extra opties.

Afterburner

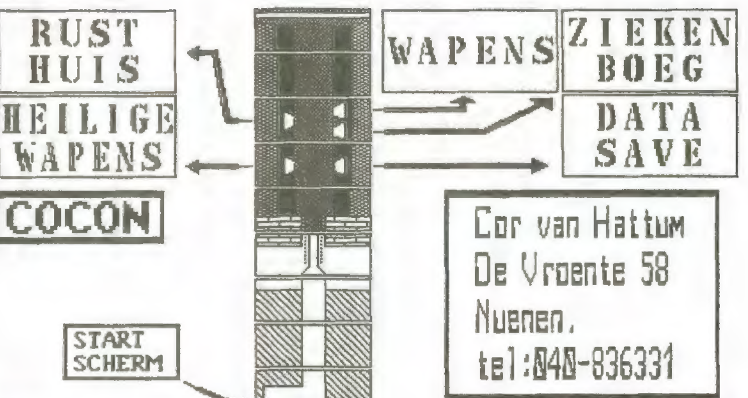
In de handleiding bij het overigens schitterende spel Afterburner van Activision/Sega staat onder het kopje ROLLING YOUR F-14 helaas niet of nauwelijks hoe je deze 360 graden draai moet uitvoeren. Dit gaat als volgt: ga helemaal links of helemaal rechts vliegen (hou je joystick/cursor naar links of rechts) en geef dan nog een keer een tik in de betreffende richting. En zie daar, je draait over kop. Om de kans zo klein mogelijk te maken om door raketten van vijandelijke vliegtuigen geraakt te worden kun je het best helemaal bovenin het scherm of helemaal onderin gaan vliegen. Als er dan raketten op je afkomen vlieg dan als je onderin zit helemaal omhoog en anders helemaal omlaag. Zo misleid je als het ware de raketten en wordt je bijna niet geraakt.



TIP

Sommige vijanden hebben geld of andere dingen bij zich. Zo kun je bijvoorbeeld geld verzamelen voor betere wapens,waarmee je ook je kracht een heel stuk omhoog kunt brengen.





2 1

2 1

BASTAARD

Een nieuw MSX2 doolhofspel.

Het is een spel waarbij je zoals in "metal gear" een bovenaanzicht ziet.

Voor de spelfanaten hier een map van het spel.
De map is niet helemaal compleet.
Daar waar ????? staat ben ik niet kunnen komen.
Waarschijnlijk heb ik niet de goede wapens gehad of niet voldoende energie.
In het spel speel je een strijder in een doolhof die aan alerlij gevaren bloodstaat.

Ik heb de vijanden en of de obstakels niet in de map verwerkt, zo blijft het een uitdaging om het spel te spelen.
Wel moet je om in en uit de "zalen" te kunnen de sleutel menemen anders kom je er niet meer uit.
Er liggen en de diverse voorwerpen waarvan ik het gebruik niet ken dus om verder te komen heb je die misschien nodig
veel succes!!!



3 2

????

????

3 2

Kung-Fu Master

In PPT1 kon u reeds tips voor de stages 1, 2 en 3 terugvinden, hier de rest.

Stage 4

De bovenste vlinders keren zich om nadat ze over je heen zijn gevlogen, sla deze eveneens neer. Na een tijdje zullen er van voren en van achteren vlinders op nekhoogte komen. Buk hiervoor, ze vliegen dan verder of keren zich om waarna je ze knielend stuk mept. Buk je voor het blauwe ei dat het monster naar je toegooit. Blijf je bukken totdat de vogel (die uit het ei komt) over je heen is gevlogen. Loop nu naar voren toe totdat je niet verder kunt. Het monster komt nu voor en achter je te staan. Buk nu en sla net zolang tot het monster verdwijnt.

Stage 5

De dwergen kun je verslaan door te gaan staan, zo weer je ze af. Het laatste monster versla je door eerst de flying kick toe te passen. Hierna buk je je en schop je hem. Je zal nu waarschijnlijk een keer geraakt worden en hij zal achteruit lopen. Een flying kick is nu genoeg om het monster te verslaan.

Firebird

Codes voor de monsters:

1e monster: 3AVR4JJHK1U9V399DUKLG
2e monster: IUHJHHH6AI2GIHHGGMF21
3e monster: 8NGAVF6DUNAI1IGZ1MMB5
4e monster: BBGN2HY4I1IE119LDSF9F
5e monster: FN79DE2TUU9AD3FDLFHL8
6e monster: L6EZ95TCGIUFEJK25QMA2

In deel 1 van het PPT boek gaven we een reeks codewoorden voor Firebird. Maar we waren er eentje vergeten waren, namelijk:

HAYAME: 3 items voor snelvuren

Bij deze is dat dus rechtgezet.

Time Curb

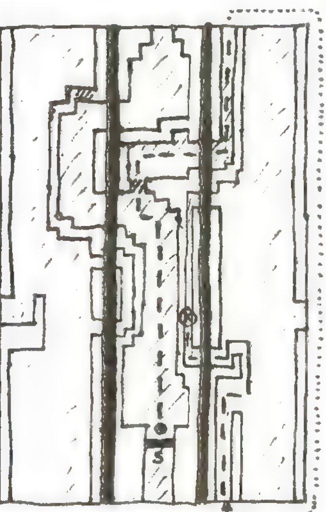
Bij de vierde, vijfde en verdere stages kan je met respectievelijk de laser en het plasme telkens achter elkaar schieten door als je in het begin van het veld bent, de joystick of cursortoetsen naar onderen te drukken. Laat dan los en je hoeft tenminste niet meer zolang te wachten voor je kunt schieten.

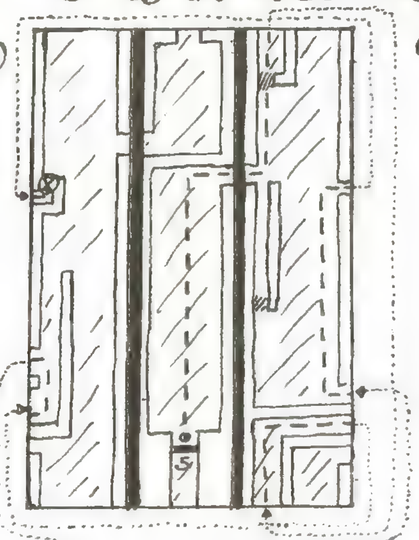


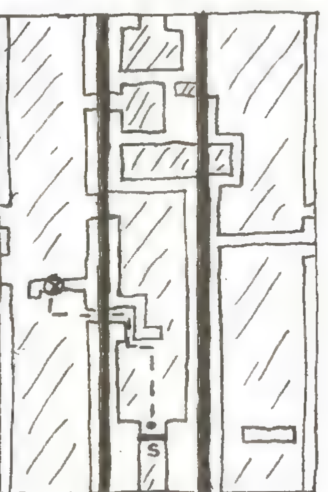


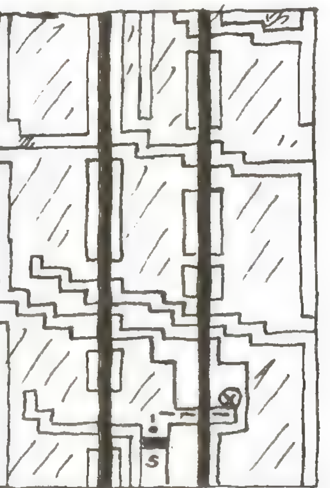
DESIGN: W. LUCHTMEIJER, Atlantis SOFTWARE

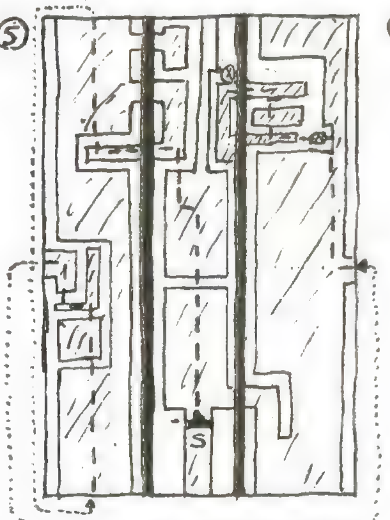
MAP LEVEL I t/m VI.

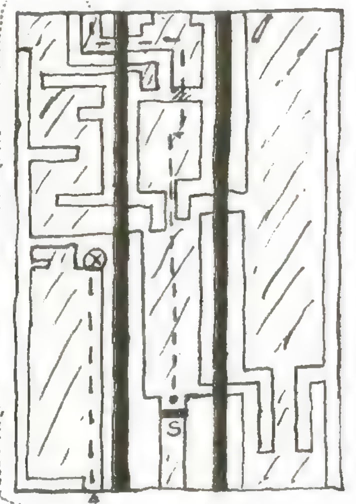




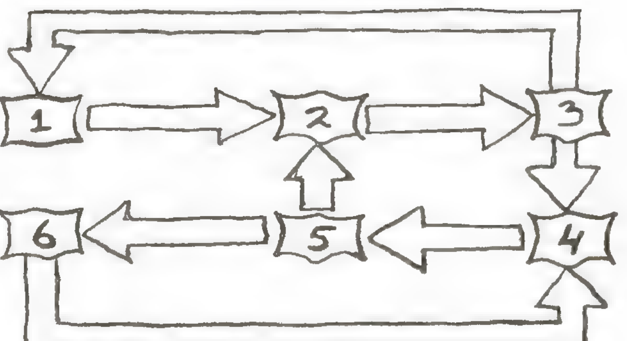








Totaaloverzicht: (hele spel)



LEGENDA:

- - - - - = AANBEVOLEN ROUTE.

⊗ = DE POORT DIE NAAR HET MONSTER LEIDT.

= GEWONE POORT.

= DE WEG, HET LOOPVLAK.

Zanac Ex

Algemene richtlijnen:

Het pakken van nieuwe wapens kost gele balletjes (P),het aantal balletjes wordt rechtsboven bijgehouden. Door deze balletjes te verzamelen neemt de algemene vuurkracht toe. De variabele tweede wapens, die te kiezen zijn door het bijbehorende cijfer te pakken, zijn:

0 : Ronde ballen in de vliegrichting.
1 : Ster wapen in verticale richting.
2 : Beschermings schild.
3 : Ronddraaiende bal om je vliegtuig.
4 : Ronde bal die horizontaal heen en weer gaat.
5 : Terugkerende ster.
6 : Rode bal die bij aanraking alles vernietigd.
7 : Diagonale sterren.

Mogelijkheden met de wapens:

0 : Bij meerdere nullen wordt dit twee ballen.
1 : Drie maal een '1' geeft verticaal boog wapen.
2 : Meerdere tweeen grotere bescherming.
3 : Meerdere drieen twee ronddraaiende ballen.
4 : Meerdere vieren twee ballen.
5: Twee vijven geven twee sterren, bij genoeg vijven verandert dit in lasers
6 : Bij meerdere zessen volstaat het met een druk op de B-vuurknop om alles te laten verdwijnen.
7 : Bij meerdere zevens krijg je een diagonaal boogwapen.

Door op kleurrijk kopje met grote ogen te schieten verkrijgt men grote vuurkracht toename! Indien je dit doet met wapen nummer een verandert ster of boog in een brede langgerekte band.

Schieten op vierkant (gezicht) geeft een gele cirkel, waardoor alle vijanden worden vernietigd als je er tegenaan vliegt.

Area 1: Een grijs/grauw vierkant (gezicht) , waaruit een gele cirkel zwart wordt als je het niet direct gebruikt. Vlieg je er dan tegenaan, dan ga je direct naar area 2.

Area 2: Ook hier is een vierkant (gezicht) met dezelfde mogelijkheid als in area 1 (naar area 3).

Area 3: Links in beeld vierkante blauwe blokje stukschieten, hieruit komt een elfje dat de vijand direct vernietigd als je er tegenaan vliegt en helpt het eerstvolgende gebouw te vernietigen. Doe je dit niet dan blijft het elfje beschikbaar tot het einde van deze area, daarna is het weg. Rechts kom je een kleurrijk kopje met grote ogen tegen, als je hierop schiet neemt je vuurkracht flink toe.

Area 4: Er zit een elfje in het grote gele vlak links in beeld.

Area 5: Als de twee bollen die onderling verbonden zijn verschijnen dan moet je heel wat links en rechts manoeuvreren om het gevecht te overleven tijdens dit gevecht komt weer het kleurrijke kopje met grote ogen te voorschijn voor extra vuurkracht, maar pas op je bent het zo voorbij!

Area 6: Er zit hier ook een elfje in een geel vlakje rechts.Aan het eind terug naar area twee met behoud van score door in zwart cirkeltje te vliegen.

Area 7: Nog niks spectaculairs ontdekt.

Area 8: Links kleurrijk kopje met grote ogen. De bruine wezens (inktvisjes?) blokkeren je vuurkracht, door ertegenaan te vliegen zullen zij verdwijnen.

Area 9: Voor het langwerpige gebouw waar je stopt, staat een vierkant grijs/grauw gezicht dat bij genoeg vuurkracht kapot geschoten kan worden.

Area 10: Het eerste elfje zit in het centrum van het grote gele vlak met vier rode glazen bollen. Het tweede elfje idem... iets verder op.

Area 11: Rechts in beeld kleurrijk kopje met grote ogen.

Area 12: Het eerste kleurrijke kopje met grote ogen zit rechts in beeld de tweede komt aan de linkerkant.

Persoonlijk voorkeurwapen is de zeven (optimaal) en een goede tweede is de vijf (optimaal). Indien aan het einde van alle area's, het brein is vernietigd zullen de resterende levens worden omgezet in bonuspunten!

Hier nog enkele trucs:

- Direct in het begin zesjes pakken en na zo'n stuk of zes, zeven komt een rode bal. Als je die pakt worden alle vijanden ineens levenspopjes !!!!!
- Druk tijdens het spelen de toetsen STOP en SELECT tegelijkertijd in. Je hebt nu de mogelijkheid om de kleuren van het spel te veranderen.
- Druk tijdens het CONTINUE/GAME START menu een getal tussen de 0 en de 7 in, tezamen met de spatiebalk of vuurknop (laat de cijfertoets niet los!). Je begint het spel dan met het gekozen vliegtuig.
- Start het spel normaal op. Speel het spel tot stage 2. Doe dan de MSX2 uit (geen reset). Duw de joystick in stand 6 (zuid-west) en zet de computer weer aan. In het titelbeeld zie je dan linksboven een heel hoog niveau staan. Met de continue optie start het spel op in stage 10.
- Als je bij het scherm bent met de optie "continue" of "game start", dan kan je het startwapen voor de eerstvolgende stage bepalen. Je kan het wapen kiezen door het overeenkomstige getal ingedrukt te houden (voor wapen drie druk je dus toets drie). Hou je vinger op de toets, samen met de spatiebalk, en laat het cijfer niet los totdat de stage begint. En nu spelen maar!!!
- Geregeld kom je gebouwen tegen met aangezichtjes (als je er op schiet dan komt er een vernietigende bol uit). Welnu, eenmaal in een stage kom je zo'n gebouwtje tegen met een lachende mond (normaal kijken ze maar sip). Als je dit gebouw beschiet dan komt er ook een vernietigende bol uit. Neem hem niet onmiddellijk! Wacht tot hij zwart gekleurd

is, en pak hem dan. Nu krijgt het scherm allerlei kleuren en kom je in de volgende stage terecht.

- Als je op SELECT en STOP drukt, kan je de basiskleuren van het spel veranderen. Druk je SELECT samen met een cursortoets, dan kan je het beeld verplaatsen.

Knight Orc

Deel 1

In het eerste deel moet je stukken touw verzamelen, die aan elkaar binden, en aan de speer vastbinden. De speer (SPEAR) moet je dan door de ring gooien die boven het viaduct hangt. Er zijn in totaal 10 stukken touw te verzamelen, maar het werkte (tot mijn verbazing) ook met negen stukken. De stukken touw zijn als volgt te vinden:

- **GOAT** (en wat heeft ie om zijn nekje?)
- **WELL** ("tie rope to roller" en "down")
- **FLAGPOLE** (hieraan zit een "HALYARD")
- **CHEST** (openmaken, en wat zien we?)
- **OAK** (deze boom is hol, en wat ligt er binnen?)
- **HERMIT** (wat heeft ie om zijn middel?)
- **REINS** (in het bezit van GREEN KNIGHT)
- **GIBBET** (waar zouden ze mensen mee ophangen?)
- **DENZYL FIND ROPE, GET ROPE, FIND ME AND GIVE ROPE TO ME**
- **HUNTER** (laat hem struikelen en neem zijn lasso)

De CHEST ligt in het kasteel. Klop niet op de DRAWBRIDGE maar gooi er iets tegenaan. Treuzel niet in het kasteel want de brug sluit weer, neem snel de kist en meteen weer naar buiten. Door je gewicht zal de brug zich weer verder openen. De sleutel voor de kist ligt onder de mat die op dezelfde locatie is als de WELL.

Je moet de HERMIT een kostbaar item geven, dan gaat hij hem wegzetten in zijn trofeeenkast, waarbij hij je zijn rug toekeert. Op dat moment mep je hem op zijn hoofd en hij valt bewusteloos neer, tijd genoeg om hem te bestelen van zijn riem.

Probeer niet de Green Knight aan te vallen, dit helpt je niets. EXAMINE GREEN KNIGHT, neem dan zijn grote bijl aan (AXE) en sla hier zijn paard mee. De Green Knight komt voor een moment vast te zitten onder zijn paard en dit geeft je de tijd om de REINS van hem af te nemen. De AXE kun je daarna ergens weggooien waar je niet meer denkt te komen, want anders zal de Green Knight je constant achtervolgen om hem terug te krijgen. En als hij je vindt dan...

Om de lasso van HENRE THE HUNTER te krijgen moet je het reeds beschikbare touw aan de SIGNPOSTS (locatie: CROSSROADS) vastbinden. Zijn paard zal over het touw vallen, neem dan de lasso.

Draag de mantel om niet herkent te worden (althans: niet zo snel).

Wel met deze tips moet je toch deel 1 uit kunnen spelen, en als je over het viaduct bent raad ik je aan om VISOR eerst nog maar even op te houden daar deel 3 toch wat duidelijker is dan deel 2.

Deel 2 en 3

De delen 2 en 3 zijn in principe hetzelfde, maar in deel 2 merk je dat je een robot bent of zo... (het verhaal is me eigenlijk nog steeds niet helemaal duidelijk). Maar zoals ik al zei is deel 3 eenvoudiger om te spelen, en ik vond hem persoonlijk ook leuker (ik ben nou eenmaal liever een gemene orc dan een oud aftands robotje...). Je hoeft eigenlijk maar 1 keer naar deel 2 toe om de RECRUITER te pakken, maar dat leg ik verderop wel uit... Je houdt dus eerst de VISOR op (deel 3), zodra je de VISOR neerlegt ga je naar deel 2..

Dan nu de tips. Ik zal beginnen met de toverspreuken. Deze zijn als volgt te vinden:

- **GLOW**: lees INSCRIPTION (om te vinden: FIND INSCRIPTION)
- **CHARISMA**:bij LAKE wachten tot DRUID langskomt en ziedaar...
- **COLD**: bekijk het BOOK
- **EYE**: maak FIRE uit met CAST COLD AT FIRE en onderzoek as...
- **SLOW**: wacht in de noordelijke slaapkamer tot de geest langskomt en de geheime deur opent (of CAST JUMP WEST). Ga erdoorheen, pak de DRY BONES, en laat ze weer vallen.
- **DEATH**: in de zuidelijke slaapkamer op de muis wachten, dan de deur dichtdoen en telkens proberen de muis te vangen. Ondertussen moet je de gaten die de muis maakt als volgt dichtstoppen: het gat onder het bed met het mes, de CRACK met de mantel en de CREVICE dichten met GARLIC. Dan de SACK op de bodem laten vallen en de muis zit er al in. Vervolgens de muis met SLOW betoveren en dan kun je hem ook verstaan.
- **GROW**: de deur van de SHED van binnenuit dichtdoen en NOTE lezen
- **CURE**: de MARROW betoveren met GROW
- **RECRUIT**: de VALKYRIE de CARD geven, jezelf betoveren met DEATH en in het paradijs de CARD weer van de VALKYRIE afnemen (dit zal je wellicht meerdere malen moeten proberen voor je de BALKYRIE in het paradijs tegenkomt). Dan de VISOR weggooien (nu ga je dus naar deel 2). Met de CARD de deur openen en oost gaan. De RECRUITER nemen en bekijken en meteen weer teruggaan (VISOR weer opzetten)
- **JUMP**: staat op de PEBBLE
- **SWORD**: naar JUNCTION in de berg gaan en CAST JUMP EAST.

- **KNIVES:** neem een lekker hapje (de muis bijvoorbeeld) mee voor de vampier (ook de knoflook niet vergeten mee te nemen).
- **EXORCISE:** de ring in het vuur leggen en lezen
- **FLY:** het DRIFTWOOD met EXORCISE betoveren en lezen
- **SHIELD:** de STATUE laten vliegen en bekijken
- **TELEPORT:** staat op DAGGER die in de gevangeniscel ligt (in het kasteel)
- **FIREBALL:** de draak en de muis (of TROLL) de PLAQUE laten schoonmaken en tegelijkertijd zelf lezen
- **LIGHTNING:** het buro (in het kasteel) onderzoeken
- **EMPATHY:** bij de appelboom het volgende: DRAGON WAIT 1, CATCH APPLE, SHAKE TREE
- **DETECT:** bij GRAVE de draak de HALF COIN geven en hem opdracht geven 1 keer te wachten en dan de COIN in RECESS te doen. Vervolgens zelf zuid gaan en wachten tot TOMB opengaat, dan meteen onderzoeken.
- **MAGICIAN:** bij LAKE de draak en de muis (of TROLL) de mieren laten vermoorden en zelf meehelpen. Zodra er geen mieren meer zijn de DISK nemen en bekijken.
- **LOCATE:** deze hoef je niet te vinden, door hem een keer te gebruiken is hij meteen in je bezit (bv. CAST LOCATE AT RING).

De muis, de draak, de troll en de rainbird zijn als volgelingen te recruteren. Eerst moet je hun weerstand breken voor je RECRUIT MOUSE kan tikken. Dit doe je als volgt:

MOUSE: als beschreven onder DEATH
DRAGON: de muis bij hem brengen zodat ze hem bijt
TROLL: ga met de draak naar de brug toe en vermoord de TROLL. Zodra hij dood is, de draak west (of oost) sturen, naar de deur met de BOLTS. Daarna weer wachten op de TROLL, en hem weer vermoorden. Als hij dood is ga je zelf ook naar de deur met BOLTS. Geef de draak de volgende opdracht: DRAGON WAIT 1 AND OPEN BOLT. Daarna zelf ook OPEN BOLT. Maak open, ga naar binnen en pak de WALLET. Wacht op de terugkeer van de TROLL. Laat je dan niet oplichten door hem. Nu uiteraard nog RECRUIT TROLL en hij zal (af en toe) doen wat je zegt...
RAINBIRD: zo gauw je alle toverspreuken kent laat hij zich recruteren. Hij wil echter alleen maar door een tovenaar aangesproken worden, dus CAST MAGICIAN AT ME.

Enkele algemene tips

CAST GLOW AT ME (nu heb je overal licht)
CAST CHARISMA AT ME (je wordt nu niet zo snel als ORC herkend)

Om CARD te krijgen moet je naar de zuidelijke slaapkamer toegaan, en daar CAST EYE, dan DOWN en ziedaar...

De draak wil niet uit de berg komen als hij zijn SCALE niet heeft. Typ GIVE SCALE TO DRAGON en CAST CURE AT DRAGON.

Om in het kasteel te komen eerst CAST KNIVES AT ROPES, dan CAST SHIELD AT ME, vervolgens CAST FLY AT ME en tenslotte CAST SWORD zodat je iets hebt om op een knop te drukken.

De deur in het kasteel open je als volgt: PUSH BUTTON WITH BROADSWORD.

Laat de draak meehelpen aan een glibberig touw te trekken, daar kan zelfs een hele grote vis niet tegenop.

Als je niet door de TRUNSTILE komt dan klopt dat, want dat gaat niet...

Bij de gepantserde deur in het kasteel moet je de helm van OINK dragen, het harnas en ook de ketting met kogel die een aardige gevangenisbewaarder je schenkt... Dit tezamen is een prima bliksemafleider.

Om de MONK voorbij te komen moet je zijn wapen vernietigen middels: CAST FIREBALL, FIREBALL HIT SCROLL (op 't goeie moment).

De PLANT is een rookmelder die de FIRE DOOR opent zodra hij door een vuurspuwende draak wordt geactiveerd.
Het elektrisch veld (dat je in de kamer achter de fire door tegenkomt) is uit te schakelen door de TROLL de HATCH te laten openen, en de muis er in te laten zetten zodat de muis de kabel door kan knagen.

In de locatie: FOYER (de laatste locatie) moet je de RAINBIRD door de opening zetten, zodat hij op de knop kan drukken, die de deur naar de echte wereld opent..

Andorogynus

Op het einde van elk level kom je bij een monster. De beste manier om dit te verslaan is : helemaal aan de rechterkant van het scherm te gaan staan. Dan komt het beest niet naar je toe (er blijft een kleine ruimte tussen) en kun je blijven vuren. Vooral op de zwakke plekken, bijvoorbeeld het hart, de hals, etc.

KNIGHT ORC CLUES. COPYRIGHT (C) LEVEL 9 COMPUTING 1987

This clue sheet starts with four alphabetical lists of things from Knight Orc: general hints, objects, creatures and people, and places. Look down the appropriate list to find what you want to know about; then turn to the answers corresponding to the bracketed numbers after it. Note that when words in the answers have capital letters, this usually means that they can be referenced in turn.

General Hints

1. A MAP IS NOT NECESSARY, See (950).
2. Beginning: details (932).
3. Escaping from enemies: details (594).
4. Finding things: details (575).
5. Finishing part 1: details (654).
6. Finishing the game: details (975).
7. Fighting: details (837).
8. Game background: see (1009).
9. Joust sequence: details (632).
10. Magic: details (690).
11. Ordering people about: details (918).
12. Power gardening: details (779).
13. Rope: details (683).
14. Scoring: details (832).
15. Spells: details (690).
16. Staying Alive: details (955).
17. Treasure: details (576).

Objects

20. Abelmosk: where (600), details (669). •
21. Acid: where (724), details (938).
22. Amber: where (712), details (824).
23. Ambrosia: where (516), details (940). •
24. Anthill: where (474), details (829).
25. Apple: where (570), details (733).
26. Apple, golden: where (633), details (672).
27. Archway: where (687), details (931).
28. Armour: where (486), details (957).
29. Axe, Green Knight's: where (351), details (930).

30. Ball and chain: where (377), details (951).
31. Ball, golden: where (633), details (672).
32. Ball-point pen: see (613), then (76).
33. Bar: where (510), details (894).
34. Bed: where (464), details (752).
35. Bedding, silver: where (601), details (660).
36. Beer: where (721), details (764).
37. Belt: where (631), details (710).
38. Billet, silver: where (601), details (660).
39. Birch, silver: where (601), details (660).
40. Bolts: where (86), details (983).
41. Book: where (199), details (652).
42. Bones: where (828), details (860).
43. Brick, gold: where (46), details (672).
44. Bridge: where (605), details (968).
45. Broadsword: where (757), details (694).
46. Bucket: where (571), details (773).
47. Burger: see (613), then (202).
48. Button: where (21), details (844).

50. Cabinet: where (472), details (934).
51. Candlestick, silver: where (601), details (660).
52. Card: see (639), then (158).
53. Carrier bag: see (613), then (240).
54. Cask: where (510), details (583).
55. Chest: where (478), details (758).
56. Chipboard: see (613), then (89).
57. Circle of blue: see (626), then (212).
58. Cliche: where (736), details (707).
59. Cloak: where (115), details (617).
60. Club: where (313), details (825).
61. Coil of rope: where (693), details (959).
62. Coin, half: where (515), details (843).
63. Comb, gold: where (633), details (672).
64. Container, industrial: see (613), then (547).
65. Cord: where (55), details (710).
66. Crack: where (776), details (914).
67. Crash helmet: see (613), then (141).
68. Crest, gold: where (633), details (672).
69. Crevice: where (776), details (914).
70. Cushion: see (626), then (60).

75. Dagger, in part 1: where (942), details (682).
76. Dagger, later parts: where (961), details (857).
77. Database: see (613), then (41).
78. Deodand: where (678), details (622).
79. Disk, golden: where (633), details (672).
80. Dollar, silver: where (601), details (660).
81. Door, dart-riddled: see (613), then (85).
82. Door, off scarred corridor: where (477), details (933).
83. Door, metal: where (540), details (958).
84. Door, secret: where (463), details (346).
85. Door, termite-riddled: where (547), details (618).
86. Door on bridge: where (465), details (983).
87. Drawbridge, part 1: where (471), details (658).
88. Drawbridge, supported by ropes: where (485), details (729).
89. Driftwood: where (650), details (845).

90. Egg: where (677), details (587).
91. Eye: where (661), details (936).

95. Fence: see (613), then (508).
96. Fibreglass: see (626), then (245).
97. Filofax: see (626), then (290).
98. Filter: see (613), then (22).
99. Finch, gold: where (633), details (672).
100. Finger, gold: where (633), details (672).
101. Fire: where (123), details (947).
102. Fireball: where (661), details (621).
103. Fireplace: where (508), details (123).
104. Fish, silver: where (601), details (660).
105. Fishing rod: where (731), details (809).
106. Flagpole: where (490), details (615).
107. Fleece, golden: where (633), details (672).
108. Fog: see (626), then (21).
109. Fox, silver: where (601), details (660).
110. Fruit: see (626), then (25).
111. Fungus, honey: where (270), details (859).

115. Garbage heap: where (716), details (848).
116. Garlic: where (495), details (685).
117. Gate/ where (886), details (952).
118. Gauntlets: where (802), details (993).
119. Ghost, gold: where (633), details (672).
120. Gibbet: where (580), details (615).
121. Glass: where (510), details (935).
122. Gold objects: where (633), details (672).
123. Grate: where (508), details (807).
124. Gravel: see (613), then (499).
125. Gravestone: where (499), details (946).
126. Growbag: see (626), then (172).

130. Hair: where (426), details (710).
131. Half coin: where (515), details (843).
132. Halyard: where (106), details (710).
133. Hare, silver: where (601), details (660).
134. Hat: where (677), details (614).
135. Hatch, inspection: where (476), details (992).
136. Hawser, hessian: where (561), details (710).
137. Head, horse's: where (943), details (616).
138. Head, orc's: where (962), details (987).
139. Heart, gold: where (633), details (672).
140. Hedge: where (555), details (808).
141. Helmet: where (411), details (572).
142. Hemidisk: see (613), then (62).
143. Herb: where (677), details (866).
144. Hole, mouse's: where (464), details (973).
145. Holly: where (351), details (610).
146. Hologram: see (626), then (101).

150. Inscription: where (27), details (437).
151. Invisibility potion: where (755), details (917).
152. Ivy: where (471), details (711).

155. Kalevala: where (516), details (763).
156. Key, part 1: where (294), details (758).
157. Key, skeleton: where (507), details (853).
158. Keycard: where (963), details (998).
159. Kinnock: see (626), then (944).
160. Kiosk: where (494), details (997).
161. Knife, kitchen: where (513), details (682).
162. Knife, putty: where (115), details (602).
163. Knitwear: where (330), details (870).

165. Lamp: where (677), details (696).
166. Lance: where (577), details (602).
167. Lassoo: where (370), details (710).
168. Leaf, gold: where (633), details (672).
169. Line, red: where (476), details (978).
170. Line, washing: where (544), details (710).
171. Loaf, silver: where (601), details (660).
172. Loot: where (595), details (686).
173. Lump: see (613), then (195).

175. Map: where (680), details (586).
176. Marrow: where (495), details (863).
177. Mat, welcome: where (561), details (585).
178. Matting: see (626), then (551).
179. Mechanism: see (639), then (225).
180. •Medicine: where (802), details (865).
181. Mousehole: where (464), details (973).
182. Monolith: see (613), then (274).
183. Mound: see (626), then (24).

185. Noose: where (120), details (710).
186. Nodule, silver: where (601), details (660).
187. Note, mysterious: where (642), details (760)
188. Note, part 1: where (88), details (815).
189. Nugget, gold: where (633), details (672).

190. Onion: see (626), then (116).
191. Opening in kiosk: where (160), details (997).

195. Panel, wooden: where (518), details (688).
196. Paper, silver: where (601), details (660).
197. Paper, rolled-up: see (613), then (246).
198. Pebble: where (699), details (847).
199. Pedestal: where (474), details (817).
200. Pen: see (613), then (161).
201. Perch: where (474), details (425).
202. Pie, rat: where (513), details (689).
203. Piece of silver: where (601), details (660).
204. Plant, on wall: see (639), then (247).
205. Plaque: where (525), details (869).
206. Plate, gold: where (633), details (672).
207. Plate, silver: where (601), details (660).
210. • Poems: where (640), details (775).
211. Poignard: where (942), details (682).
212. Pond: where (492), details (611). •
213. Pool of Acid: where (724), details (938).
214. Post: where (516), details (974).
215. •Pumice Stone: where (677), details (879).
216. Putty knife: where (115), details (602).

220. Ramp: see (626), then (44).
221. Rapier: where (942), details (682).
222. Recess: where (125), details (946).
223. •Reed, good: where (507), details (940).
224. Reins: where (927), details (710).
225. Reprogrammer: where (481), details (995).
226. Ring, in nose: where (138), details (987).
227. Ring, silvery: where (880), details (796).
228. Robes: where (361), details (623).
229. • Rod, golden: where (633), details (672).
230. Roller: where (561), details (751).
231. Room dividers: see (954), then (981).
232. Rope, bonds: where (787), details (800).
233. Rope, coil: where (693), details (959).
234. Rope, slippery: where (465), details (889).
235. Ropes overhead: where (470), details (916).
236. Royal Oak: where (580), details (791).
237. Ruler, golden: where (633), details (672).

240. Sack: where (513), details (705).
241. Saffron robes: where (361), details (623).
242. Salver, silver: where (601), details (660).
243. Scabbard: where (486), details (614).
244. Scaffolding: see (613), then (470).
245. Scale: where (595), details (814).
246. Scrolls: where (403), details (734).
247. Sensor: where (487), details (988).
248. Sheet of Fibreglass: see (613), then (245).
249. Shoulder, gold: where (633), details (672).
250. Signposts: where (479), details (888).
251. Silver objects: where (601), details (660).
252. Sixpence, silver: where (601), details (660).
253. Slab: see (626), then (125).
254. Sliver, silver: where (601), details (660).
255. Socket: see (626), then (222).
256. Sovereign, gold: where (633), details (672).
257. Soyaburger: see (613), then (202).
258. Spear: where (727), details (1000).
259. Spoon, silver: where (601), details (660).
260. Standard, gold: where (633), details (672).
261. Star, silver: where (601), details (660).
262. Statue: where (495), details (590).
263. String: see (626), then (234).

270. •Table: where (603), details (940).

271. Teapot, silver: where (601), details (660).
272. Tether: where (348), details (710).
273. Thorn hedge: where (555), details (808).
274. Tomb: where (526), details (803).
275. Tonic: where (507), details (180).
276. Tongue, silver: where (601), details (660).
277. Top, silver: where (601), details (660).
278. Trapeze: see (626), then (201).
279. Tray: where (513), details (615).
280. Tree, apple: where (495), details (570).
281. Tree-trunk: see (613), then (280).
282. Trident: where (677), details (926).
283. Turnstile: where (876), details (811).

285. Ventilator: where (1001), details (1008).
286. Visor: where (818), details (994).

290. Wallet: where (556), details (574).
291. Wallflower: where (596), details (603).
292. War axe: where (351), details (930).
293. Washing line: where (236), details (710).
294. Welcome mat: where (561), details (585).
295. Wriggly writing: where (684), details (703).

Creatures and People

300. Adolescent: see (769), then (421).

301. Amazon Grace: where (649), details (718).
302. Annihilator: where (641), details (742).
303. Ants: where (24), details (697).
304. Arthur: where (516), details (826).
305. Attila: where (641), details (718).

310. Ball on a string: see (626), then (335).
311. Barrow Wight: where (641), details (717).
312. Boadicea: where (641), details (742).
313. Brainz: where (513), details (813).
314. Brunhilde: where (649), details (742).

315. Chap: see (769), then (379).
316. Crowd: see (577), details (788)
317. Custodian: where (730), details (827).
318. Cutpurse: where (677), details (912).

320. Dame Luck: where (649), details (868).
321. Denzyl: where (641), details (918).
322. Doge: where (802), details (704).
323. Donkey: where (603), details (912).
324. Dragon: where (925), details (976).
325. Druid: where (492), details (701).
326. Dwarf: where (507), details (912).

330. Elrond: where (755), details (912).
331. Elves: where (755), details (830).
332. Erik Bloodeagle: where (649), details (868).
333. Eye: where (661), details (936).

335. Fireball: where (592), details (621).
336. Fish below bridge: where (653), details (889).
337. Fiend: where (755), details (910).
338. Foxy minx: see (769), then (397).
339. Frog: where (551), details (681).
340. Fungus the boggit-man: where (641), details (868).

345. Ganghis: where (641), details (718).
346. Ghost: where (792), details (820).
347. Girl in Jeans: see (769), then (301).
348. Goat: where (473), details (615).
349. Goldberry: where (677), details (924).
350. Green Horse: where (351), details (573).
351. Green Knight: where (493), details (966).
352. Green Sleeves: where (677), details (597).
353. Grindleguts: where (700), details (455).
354. Gripper: where (641), details (718).
355. Grok: where (505), details (770).

356. Guy: see (769), then (449).

360. Heathcliffe: where (649), details (742).
361. Hermit: where (472), details (911).
362. Herne: where (649), details (718).
363. Hobbit: where (755), details (608).
364. Horse, Green: where (351), details (573).
365. Horse, Hunter's: where (370), details (923).
366. Horse, Yours: where (577), details (636).
367. Humanoid Robots: see (613), then (369).
368. Humans: details (996).
369. Humans on the Battlements: where (470), details (977).
370. Hunter: where (479), details (867).

375. Innkeeper: where (510), details (754).

376. Jabberwock: where (677), details (910).
377. Jailor: where (486), details (989).
378. Jeanie II: where (641), details (868).
379. John Doe: where (649), details (718).
380. Juggernaut: where (507), details (679).

385. Kid: see (769), then (320).
386. Kitten: where (603), details (578).
387. Knight, Green: where (493), details (966).
388. Knight, Huge: where (577), details (789).
389. Knight in White Satin: where (512), details (584).
390. Kris the ant-warrior: where (641), details (742).

395. Lad: see (769), then (362).
396. Lady, bemused: see (769), then (433).
397. Lady of Shallot: where (649), details (718).
398. Liquidiser: where (649), details (718).
399. Little John: where (641), details (742).

400. Man with a Beard: see (769), then (360).
401. Meistersinger: where (677), details (798).
402. Mighty Flynn: where (641), details (718).
403. Monk: where (530), details (778).
404. Mouse: where (464), details (949).
405. Mrs Wallop: where (641), details (821).
406. Musclemen: where (641), details (742).

407. Nurse: see (613), then (441).

410. Odin: where (641), details (718).
411. Oink: where (523), details (761).
412. Old guy: see (769), then (449).

413. Orcs: where (588), details (881).
414. Owen: where (802), details (666).

415. Pensioner: see (769), then (324).
416. Phantom of the Opera: where (641), details (718).
417. Player: see (700), then (353).
418. Pope Joan: where (641), details (742).
419. Professor Nutter: where (507), details (884).
420. Prophet: where (641), details (718).
421. Prophet of Greater Manchester: where (649), details (742).
422. Puppet: where (603), details (679).

425. Rainbird: where (201), details (579).
426. Rapunzel: where (555), details (668).

430. Sam: where (641), details (718).
431. Schoolboy: see (769), then (430).
432. Sir Cecil: where (577), details (388).
433. Susan: where (921), details (718).
434. Synonym the Wizard: where (641), details (718).

435. Thud the Barbarian: where (649), details (742).
436. Transvestite: where (649), details (638).
437. Troll: where (465), details (968).
438. Tweedledee: where (603), details (833).

440. Uruk: where (641), details (766).

441. Valkyrie: where (664), details (920).
442. Vampire: where (461), details (982).
443. Vidcam on a string: see (613), then (333).

445. Wallop, Mrs: where (641), details (718).
446. Werewolf: where (802), details (906).
447. Whippersnapper: see (769), then (332).
448. Wight: where (641), details (717).
449. Wily Wizard: where (649), details (742).
450. Wolf: where (641), details (719).
451. Wose: where (507), details (793).

455. You: where (644), details (919).
456. Youngster: see (769), then (435).

Places

460. Bar: where (510), details (894).
461. Barrow: where (580), details (982).
462. Basin of Fog: see (954), then (213).
463. Bedroom, north: where (508), details (635).
464. Bedroom, south: where (508), details (904).
465. Bridge: where (605), details (968).
466. Bullbrook: where (895), details (878).

470. Castle, Crystal: where (606), details (977).
471. Castle, Ugly: where (580), details (999).
472. Cave of Hermit: where (580), details (911).
473. Clearing, part 1: where (580), details (348).
474. Clearing, later: where (606), details (986).
475. Cloud: where (535), details (535).
476. Corridor beyond Exit: where (487), details (978).
477. Corridor, scarred: where (1004), details (933).
478. Courtyard of Castle: where (882), details (1008).
479. Crossroads: where (580), details (902).
480. Cubicle: see (954), then (513).
481. Cupboard: where (971), details (980).

485. Drawbridge: where (702), details (658).
486. Dungeon: where (604), details (980).
487. Exit: where (606), details (1002).

490. Fairground: where (580), details (106).
491. Forest, part 1: where (698), details (706).
492. Forest, part 2: where (606), details (713).
493. Forest lawn: where (580), details (966).
494. Foyer: where (907), details (997).

495. Garden: where (606), details (713).
496. Gate: where (886), details (952).
497. Gibbet: where (580), details (615).
498. Gravel: see (954), then (499).
499. Graveyard: where (606), details (946).
500. Guardroom: where (892), details (915).

505. Headquarters cave: where (667), details (905).
506. Hedge: where (580), details (808).
507. Hole in the ground: where (603), details (802).
508. House: where (606), details (1005).

510. Inn: where (580), details (797).

511. Jousting field: where (872), details (2).

512. Keep: where (882), details (899).
513. Kitchen: where (892), details (915).

515. Lair: where (804), details (980).
516. Lake town: where (953), details (974).
517. Lawn: where (580), details (966).
518. Library: where (805), details (990).

520. Marsh: where (606), details (634).
521. Maze: where (835), details (691).
522. Mine, salt: where (901), details (991).
523. Mountain: where (606), details (986).
524. Mouse-hole: where (464), details (973).
525. Mud: where (520), details (634).

526. Necropolis: where (651), details (803).

530. Office in Castle: where (822), details (778).
531. Orc Lair: where (609), details (903).
532. Outcrop of Rock: where (603), details (974).

535. Paradise: see (1006), then (540).
536. Pile of Garbage: where (716), details (848).
537. Pond: where (492), details (611).

540. Repair shed: where (1006), details (971).
541. Repository: where (823), details (581).
542. River: where (891), details (1007).
543. Roof of keep: where (831), details (967).
544. Royal Oak: where (580), details (980).

545. Salt mine: where (901), details (991).
546. Scaffolding: see (954), then (470).
547. Shed in garden: where (495), details (896).
548. Shed, repair: where (1006), details (971).
549. Stable: where (663), details (2).
550. Study: where (822), details (967).
551. Swamp: where (606), details (885).

555. Tower: where (580), details (909).
556. Troll's lair: where (804), details (980).

557. Tunnels inside Mountain: where (523), details (986).

560. Viaduct: where (580), details (654).

561. Well: where (580), details (582).
562. Woodland glade: where (492), details (713).

Answers

570. Shake the Apple Tree. If you still have problems, see (589).
571. In the Well. See (582).
572. Wear it for protection. See (313).
573. Hit it, to trap and temporarily subdue (387).
574. Get this, and keep it, to subdue (437).
575. You should not need to make a map in Knight Orc. If you want to find something, enter e.g "FIND HERMIT" or "GO TO CASTLE". To learn what important places are worth visiting, see (591) in part 1, or (175) in later parts of the game.
576. Objects of great value to humans, who collect them and take them to specified places in the game to earn 'points'. Orcs can't earn points. See (122) for gold and (251) for silver.
577. At the very start of the game.
578! Catches the (404).
579. Can be asked about objects, even those far away. Especially the (201). Can also be recruited, see (970).

580. In the first part of the game. Once the Joust is over, you can use "GO TO place", or "RUN TO place" to get there.
581. Where unused spells are kept. See (10).
582. You need a rope of some kind to climb down. See (593).
583. Protected by the Innkeeper. Of no use, but see (598) for fun.
584. Run away!
585. Look under it. It's good, thick material, ideal for (612).
586. Lists the important places to visit.
587. Definitely not a chicken's! Return it to the (324).
588. All but you are wandering about in (523).
589. You need help. See (11) and (619) for full details.

590. Something is written underneath. See (599) to see this.
591. From the Fairground, you can see the (471). Go there and (620).
592. Cast the spell of the same name.
593. Tie any of these, e.g the Halyard, to the (230).
594. Don't fight creatures yourself. See (627).
595. Beyond the Dragon in the Mountain.
596. Plant the Seed in the (495).
597. A traditional tune.
598. Try giving it to other people, e.g the (361).
599. Cast fly at it.

600. North Africa.
601. Scattered randomly in the second part of the game.
602. A weapon of little use.
603. Not in this game.
604. In the Crystal Castle, south and west of the (213).
605. In part 2, south and west of the Gate.
606. In the second part of the game. Once over the Viaduct, (and still wearing you-know-what), you can use "GO TO place", or "RUN TO place" to get there. Read (175) to find other places.
607. Throw it at the Hermit.
608. Slice thinly and feed to the Dragon.
609. In the Mountain beyond the Viaduct. See (654).

610. Just scenery, but see (351).
611. Shows the name of the Charisma spell, when (325) arrives.
612. It's useful for reaching the (555).
613. You're in an adventure game and this is one of the objects. Wear the visor to see what it looks like 'in character'.
614. You need help to remove its contents. See (625).
615. Examine it and take what you find.
616. Not needed to complete the game.
617. People don't like orcs much. See (629).
618. It conceals a spell name. See (628).
619. Tell the troll to wait 1 and catch apple. Then shake the tree.

620. Climb the ivy to see everything from the roof.
621. Give it orders. When it hits anything it explodes. See (403).
622. Interesting UK legal term for an animal or object which caused someone's death and was, in consequence, forfeit to the crown.
623. Possibly the strangest-ever robes of their colour.
624. Where you start the second part of the game.
625. Give it to someone, then take whatever is inside.
626. See (613).
627. Try getting away by running to a distant place. Or try (637).
628. Close it.
629. Wear it to disguise yourself.

630. Help! I am trapped in an adventure game factory.
631. Worn by the Hermit. To get it, see (646).
632. There's no way of avoiding this bit of scene-setting, other than using restore. The best way through is probably to enter E.E.E and press SPACE twice.
633. Scattered randomly in the first part of the game.
634. Where humans drop treasure, to gain points. There is a way to block the Slimy Daemon's claw. See (670).
635. There's something funny about this place. See (84).
636. You can't escape it. See (632).
637. Giving someone a treasure can placate them, or cause (647).
638. Some 'female' characters in play-by-phone adventures are not played by women at all, with potentially amusing consequences. Hence this individual. See (965), then (314)
639. You're in an adventure game and this is one of the objects, disguised by your hitech visor which gives everything a magical 'game' appearance. This object is intended for use by the game's technicians and disguised so players won't cheat. Remove the visor to see what it looks like in reality.
640. Connected with the Green Knight and, later, the Inscription.
641. Wandering about in part 1.
642. Hidden in the Shed. See (877).
643. Find what fits. See (222).
644. Surely you know that! Try 'examine me'.
645. Examine it and read what you find. See (658).
646. Get him off guard: looking the other way. See (674).
647. A different fight, when someone else steals it in turn.
648. To discover the secret of perpetual motion, see (671).
649. Wandering about in part 2.

650. At the east end of the Bridge.
651. South of the Graveyard.
652. Read it to learn one new spell, so see (665).
653. Pull the rope, hanging from the Bridge.
654. Tou need a hundred-foot rope. See (233).
656. Simply cut it.
657. Throw it over an opponent, to immobilize them.
658. Knock safely on the Drawbridge by (675).
659. Attack.

660. Treasure. To keep them, see (676). For a use, see (695).
661. Cast the spell of the same name.
662. A weapon. To avoid being stunned, see (141).
663. Beside the Jousting Field.
664. Flying over the land, carrying bodies back through the Gate.
665. Wait until you know as many as possible.
666. The worst thing to happen to the Liberals.
667. In the Mountain: east, north and west from the Archway.
668. You need some of her Hair. See (656).
669. Malvaceous evergreen shrub.

670. Cast cold at the (520).
671. To learn about perpetual motion, see (648).
672. Treasure. For a use, see (637).
673. See the clues for the Fire and the Bedrooms.
674. Give him something. Then (659).
675. Throw something at it.
676. It's a good idea to 'hide' treasures in the Sack.
677. Not in this game.
678. In the dictionary.
679. Avoid it at all costs!

680. Owned by Grok. See (692).
681. Kiss it.
682. A weapon. Useful in fighting, I suppose.
683. You need one long enough to span the Viaduct. See (693).
684. In the maze. See (691).
685. As this game is set inside an adventure game, we needed some typical adventure game puzzles. The use of the garlic is about as typical as you get. See (442).
686. Unimportant: it's just something for the Dragon to guard.
687. Outside the Mountain Orc Lair, south of where you enter the second part of the game.
688. Read it to learn the Lightning spell.
689. Give it to Grok and get the (175).

690. You can only learn magic in the later stages of the game, after crossing the viaduct. Use it by, e.g, cast spellname at target. See (714).
691. From the entrance, go S, SE, E. Then see (703).
692. Give him the (202).
693. Tie together shorter pieces. See (709).
694. A magical blade, tougher then normal weapons. See (21).
695. See (637). Better, use to bypass the Troll. See (806).
696. Light it to see in the dark.
697. You need help to dispose of the Ants. See (708).
698. All over the place.
699. Got from the Frog. See (681).

700. You.
701. Follow him.
702. Each of the castles has a Drawbridge.
703. The writing is faintly luminous. See (715).
704. The main offensive weapons people take onto the streets.
705. Look inside. It's also a useful container. See (676).
706. Examine the trees, for fun.
707. Useful in adventure text, in moderation, as they pack a lot of information into a few words.
708. Command someone to kill them. See (11). Then join in yourself.
709. They are (37), (65), (130), (132), (136), (167), (170), (185), (224), (272).

710. Tie a lot of this type of thing together. See (13).
711. Climb it. Look. Then climb down.
712. Guarded by the Ants. See (697).
713. See details of the objects there.
714. To learn a spell, you just need to read its name, or a message describing it. Names are typically short words in capital letters. For details of the 21 spells, look at every third message starting with (720), (723), (726) etc.
715. Read it in the dark.
716. On the Jousting Field, where you are left after the joust.
717. Leave it alone: perhaps it will kill some humans for you.
718. A human, see (368). To avoid them, see (16).
719. See (717).

720. To learn about Cold, see (295). For its use, see (785).
721. In the Inn. The Humans buy it with treasure.
722. Cast at almost any creature to heal it.
723. To learn about Death, see (738). For the use, see (810).
724. Just inside the Crystal Castle. See (470).
725. Put trellis, painted to match your windows, around the doors, but don't let anything grow up it. Then see (739).
726. To learn about Lightning, see (195). For its use, see (836).
727. Behind the Bar. Don't take it before you need it, see (375).
728. Eat the Frog.
729. To learn about magic Knives, see (442). To use, see (816).

730. Walking around part 2 of the game, checking on things.
731. In the Gnome's hand. See (212).
732. To learn Fireball, see (205). To use, see (621).
733. Examine it to learn (762).
734. Needed by the Monk for his magic. See (746).
735. To learn Sword, see (545). For its use, see (849).
736. Used fairly widely: you can't have too much of a good thing, though I have tried to keep a sense of proportion.
737. Makes things bigger. See (176) and, less important, (30).
738. To learn Slow, see (42). For its use, see (858).
739. When you're going to sell the house, and not before, plant red and yellow roses below the trellis. See (745).

740. You're in an adventure game and this is one of the players. Wear the visor to see what they look like 'in character'.
741. To learn Fly, see (89). For its uses, see (795).
742. A human, see (368). To avoid them, see (16).
743. Cast on yourself, this may make humans hate you less.
744. To learn Jump, see (339). For its use, see (846).
745. Now plant a couple of container-grown fruit trees. Chose posh kinds like peach or greengage and just above them in the ground. No need for any preparation. See (749).
746. Destroy them to defeat him. See (732).
747. To learn Teleport, see (76). For its use, see (839).
748. It takes one to know one. See (58).
749. On the day before the house goes on the market, cut a border in the front lawn and fill it with bedding plants. See (871).

750. To learn Glow, see (150). For its use, see (782).
751. Tie something to it. See (582)
752. Look under it.
753. To learn Eye, see (123). For its use, see (799).
754. Wanders around the Inn, serving Beer to people who arrive with money and guarding the objects there.

755. In the northwest corner of Faerie. See (507).
756. To learn Locate, see (425). For its use, see (812) .
757. Cast Sword, see (735).

758. Unlock the Chest with the Key and take what you find, i.e (65).
759. To learn Detect, see (125). For its use, see (840).

760. Read it to learn a spell. See (771).
761. Steal his Helmet. Then see (372).
762. To learn Empathy, see (25). For its use, see (854).
763. The national epic of the Finns.
764. Deliciously slimy, but of no help in the game.
765. To learn Cure, see (176). For its use, see (722).
766. Loathly and best avoided.
767. If people can't see you, they can't kill you.
768. To learn Exorcise, see (227). For its use, see (781).
769. A peculiar human. If you've not crossed the Viaduct, stop reading. Otherwise, see (740).

770. You need his Map, so get the rat Pie from (513).
771. To learn Grow, see (547). For its use, see (737).
772. Don't tackle him directly, look at his possessions. See (734).
773. A container. Treasure is safer inside.
774. To learn Charisma, see (325). For its use, see (743).
775. If you liked the rhymes, you might want to read one of the full translations of "Sir Gawain and the Green Knight" which have been produced by many authors, including JRRT himself. Or maybe not.
776. Discovered when the Mouse uses it. See (404).
777. To learn Shield, see (262). For its uses, see (790).
778. The mad Monk is dangerous and you have little time. See (772).
779. You have probably heard of power dressing, breakfasts etc.. Well, Level 9 have extended the concept to horticulture. For maximum effect with minimum work, start by covering your whole garden with grass. This is just about the cheapest and easiest plant to care for. Then see (725).

780. To learn Magician, see (22). For its use, see (874).
781. It cancels spells in the area. See especially (89).
782. Cast at an object, this makes it act as a light.
783. To learn Invisibility, see (151). For its use, see (767).
785. Cools things down. See (101) and (525).
786. Tell it to go into the (181) and find what's there.
787. Tied to you at the start.
788. Charging into them is a good way to go.
789. May as well attack him; you can't run away.

790. Cast it on yourself when entering the (470).
791. Go inside.

792. Wandering between the Necropolis and the House.
793. A wild man who, by any other name, would smell as sweet.
794. Examine it to find the Book.
795. It's useful when cast on you, e.g to cross the river, and on other things. See (495) and (470).
796. Has secret lettering, only visible when in the (101).
797. Where humans bring treasure, for points. Something useful is hidden here. See (258).
798. Mentioned as an obscure tribute to John Varley's work.
799. It's small and mobile. Use for reconnaissance, and (786).

800. You can't do anything about this.
801. 20 points per spell learnt, see (690); 30 points for feeding Grok; 30 points for each of the 3 potential allies you placate and the same again when the 4 allies are recruited, see (11); 40 points for solving the paradise puzzle, see (535); plus two bonuses of 100 for completing the game.
802. Not in this game.
803. Something is inside. To open it, see (125).
804. 'In' the Bridge. See (968).
805. In the Crystal Castle, north of (530).
806. Collect several silver objects - I use 'go' to move about and abandon this with space whenever I pass a treasure. See (819).
807. Describes a spell, see (753), but you can't read this until the Fire is dealt with.
808. Put something on it for protection. See (177).
809. Tie anything edible to it, then 'drop' this into the water.

810. Disposes of a few enemies, but do not push your luck. It also provides a way of instantly going to 'Paradise'.
811. Scenery: the route by which human players enter the game. You can never use it, so find another way past. See (487).
812. Reports where things are. To find what they are, see (429).
813. A fairly friendly Orc. To avoid his club, see (834).
814. Give it to the Dragon, or he won't venture out of doors.
815. Read it. See (658).
816. Cuts something at a distance. See (235).
817. Examine it, and see the object on top.
818. Worn by you, when starting the second part of the game.
819. Find the Troll and save your position. (The mechanics of this puzzle are not simple, and there's always a chance that the Troll will be distracted by people crossing her Bridge, so you might need a couple of tries to get it right). Then see (873).

820. Follow it.
821. The ferocious landlady of the Orcs Head Inn. See (865).
822. On the other side of the door, off the scarred Corridor.
823. Inaccessible from the game.

824. Examine it to learn the spell named in (780).
825. A weapon. To avoid Brainz hitting you with it, see (834).
826. Mythic British king, possibly based in Somerset area.
827. Patrols the game, relighting the Fire and so on.
828. Near the north Bedroom. See (635).
829. You need the Amber. See (712).

830. Pointy-eared weirdos with dubious leanings.
831. Climb the Ivy which clings to the ugly Castle.
832. In part 1, you just score 10 points for each foot of rope. For subsequent scoring, see (801).
833. Fighting Tweedledum.
834. You need protection. Wear (141).
835. Inside the Mountain, east and south of the Archway.
836. You don't need to use this to finish the game. Just know it.
837. If you really want to, see (851). For escape, see (627).
838. Only an indestructible object will do, so use (45) to push it.
839. Provides rapid movement to target, almost wherever that is.

840. Gives a clue as to whether target is magical.
841. E.g if a creature is doing something too quickly. See (404).
842. The program will automatically select your best weapon, if you have one. Some spells are useful, too. See (723), (765) etc.
843. Put it where it fits. See (852).
844. Push it. If you find this difficult, see (838).
845. Examine it to learn details of (741). Can't read it? See (856).
846. Move instantly in stated direction, almost wherever that takes you. The important use is to use this to reach (545).
847. Examine it to learn (744).
848. Rubbish left after the joust. Use the objects which are here.
849. Creates a Broadsword. See (894).

850. Traps target's feet in sticky mud.
851. 'Hit someone' for a single blow, or 'Attack someone' to enter an ongoing aggression situation. Make sure the enemy is smaller than you. See (842).

852. Put (62) in (222) to open (274) and learn (759). See (875).
853. Use to open the Tomb.
854. Gives a clue about target's thoughts.
855. Give it to the Valkyrie.
856. Exorcise the spell on it first.
857. Inscribed on it are the details of (747).
858. Slows target. See (841).
859. Good at killing trees.

860. Drop it to learn (738).
861. She will follow. Repeat this until you're a long way from the Bridge and almost out of Treasure. Now drop your remaining silver and run back to the Bridge. When there, see (898).
862. Command someone else to do this, too.
863. If only it were bigger. See (771).
864. Only works when you know every spell. Then see (874).
865. The landlady of the Inn is famous for "Old Mrs Wallops Original Formula Orcs Blood Tonic" which is, alas, not to found in this game. It is said to have a unique flavour, but no survivor has been willing or able to disclose the details.
866. Very tasty! Give to the Dragon, so you can sneak past.
867. You need his Lassoo. To knock him down, see (250).
868. A human player, see (368). To avoid them, see (16).
869. Clean it to learn (732). Having problems cleaning? See (862).

870. Wear to keep warm.
871. The idea is to get a nice, simple effect which promises a lot of potential, hence the almost-empty trellis, and that will look really good for exactly a month. See (893).
872. In the area where you start.
873. Let her steal something from you. Then move away. See (861)
874. Cast it at yourself to earn promotion and the right to recruit the (425). If you have, congratulations on getting this far!
875. Command the Troll to carry out the actions involving the Coin, while you go south and await results.
876. Just beyond the Exit.
877. Do you live in a field? See (887).
878. A good example of why, if buying a house near flowing water, you must find out for certain where it is flowing from.
879. This is 'The rock that floats'.

880. Below the Bridge. See (889).
881. Marvellous people. Dirty, untrustworthy, violent and evil.
882. In the ugly Castle, on the other side of the Drawbridge.
883. Home.
884. It seems incredible that, when a company donates money to UK education, such teachers react by to boycotting their products.
885. Think about the Mud, Plaque and Frog.
886. Versions of this can be found in both parts of the game.
887. Shut that door.
888. On opposite sides of the Road. See (897).
889. Pull the Rope. Doesn't achieve anything? See (862).

890. Too many cooks spoil the Broth.
891. Flowing north-south down the middle of the part 2 landscape.
892. In the Mountain: east, north and east from the Archway. If you have a headache, see (834).
893. Then the bedding plants stop flowering, the trees shrivel and the roses get terminal greenfly. But it's no longer your problem. Grindlegute would approve!

894. Where humans gather to buy beer. You'll find the (258) here.
895. Bracknell.
896. There is something here. See (877).
897. Tie any rope to them to dismount the (370).
898. Open the Door and enter the Lair. Now see (290).
899. From the roof you can see everything, see (575). Keep away from the Knight.

900. Many hands make light work.
901. Hidden in the Mountain. See (913).
902. Be careful of the Hunter! Look at the Signposts, see (888)
903. See details of Grok, Oink and Brainz.
904. Look under the bed, catch the Mouse. See (914). Then see (181).
905. Say hello to Grok. See (770).
906. The half-Coin looks like a half-Moon and confuses it.
907. Trigger the 'foyer alarm'. Ugh. The Foyer is past the red Line.
908. See (742).
909. Consider Rapunzel. See (668).

910. Lead it to the Dragon, so they can fight.
911. Outwit the Hermit, Orc-fashion, and rob him. See (646).
912. Tastes delicious.
913. Cast Jump to reach there.
914. Every time the Mouse escapes, wait for it to return and put something in the escape route to block it. See (928).
915. Take everything here.
916. Cut them to lower the Drawbridge. See (729).
917. Bypasses many obstacles as, once drunk, no one can see you... Unlike Old Mrs Wallops Tonic: when drunk, you can't see anyone (865).
918. In part 1, only Denzyl will obey your orders. For the second part, see (929).
919. You are Grindlegute the orc, as described in Peter McBrides' introductory short story. Your initial aim is to escape over the broken viaduct to orc mountain. See (8) for more details.

920. A flying necrophile, who exists only to collect dead bodies and transport them to Paradise for resurrection.
921. Wandering about aimlessly in all parts of the game.
922. Don't accept his offer: he cheats. Do something slightly different instead. See (939).
923. Deadly. But deal with the man and you deal with the horse.
924. Don't eat her special fudge.
925. In a winding tunnel in the Mountain, roughly SE of the Archway.
926. When thrown, turns into a deadly bolt of lightning.
927. Defeat the Green Knight, then take them. See (922).
928. Close the door and try to catch it again. See (941).
929. Creatures must be subdued (956) and then recruited (225).

before they will obey your orders; though 'beings' created by magic will obey automatically, see (333) and (335). You need the abilities of some of the following creatures to finish the game: (324), (337), (380), (404), (425) and (437).

930. A good weapon, but probably not worth the trouble of keeping.
931. Examine its Inscription to learn a spell, see (750).
932. Once through the Joust, see (632), you need to find where things are. See (575). Next, the idea is to use 'find' and 'run' to dash about, collecting bits of Rope to tie together. See (683). Finally, you need to cross the Viaduct, see (560).
933. Don't open it unless prepared for a lightning bolt. See (948).
934. A bit irrelevant, really.
935. For beer. Leave it in the Inn.
936. If you command it to move about, you get a report of wherever it goes - without any risk to you. See also (945).
937. A poetic clue to a spell name. See (750).
938. Fly above the Acid. Notice that Button? See (844).
939. Hit the Horse. Then take the (224) and run away.

940. Not in this game.
941. Drop the Sack for it to hide inside. Then see (949).
942. Somewhere around. Use the find command.
943. Part of the green Horse, but see (351).
944. A brand of toothpaste, I think.
945. Send it into the Mousehole, to find what is hidden there.
946. The Coin matches the Recess. See (852).
947. Heats the Grate. See (123).
948. Wear some things to earth the current, see (28) and (30).
949. Listen to what it's saying, see (723). Then recruit it; you'll need its help later, see (6).

950. One of the main puzzles of Knight Orc is something you should NOT do: i.e make a map. As you'll realise if you try mapping, only the named locations have puzzles - see (4) for details - and it's a waste of time to map the whole game. The interior areas (of which the Mountain is the largest) are small enough to "map" in your head. Finally, please note that future Level 9 games will not need detailed mapping, either.
951. This is metal and trails on the ground. See (964).
952. The exit from 'Paradise'. You can't enter, except when dead.
953. Not in this game.
954. The 'real' appearance of game scenery. Wear the Visor to see it's more conventional appearence. See (8).
955. Avoid fighting: See (3) to escape. Run away a lot. Then, later in the game, learn and use the Shield and Cure spells.
956. Subduing a creature involves catching it, see (404); getting past its defences, see (324) and (437); or proving your worth, see (425). Denzyl, of course, doesn't need subduing.
957. Wear this to be completely enclosed in metal. See (964).
958. To open it, you need authorization. See (158)
959. Is this a hundred foot long yet? If not, see (693). If so, it's long enough to span the Viaduct. See (972).

960. To catch it, see (914).
961. In the Scabbard. To remove it from there, see (614).
962. Beyond the Viaduct. See (654).
963. Has been lost, and slid away inside a small place. See (181).
964. With (28) and (30) together, you are completely protected by earthed metal. See (82).
965. Wear the Visor to see him/her in character.
966. Outwit the Knight, Orc-fashion. See (922).
967. Defeat the mad Monk indirectly. See (246).
968. Give a silver treasure to the Troll, as payment for crossing her Bridge. To subsequently outwit the Troll and gain entrance to her Lair, see (606).
969. From here, you can see all the important places in part 1.

970. Once you're a Magician, see (780), anyway. See also (929). Its main purpose is to solve the very last puzzle, see (997).
971. You need to get past the metal Door. See (958).
972. The idea is to throw it through the Ring (226). If you are unable to throw it far enough, see (979).
973. See (464) to trap the Mouse, and use the (333) to discover what what's hidden in the hole.
974. Very scenic.
975. Learn all the spells (690), recruit all the useful creatures (929) and get everyone to the Exit. See (985).
976. He won't go outdoors without protection. See (245). Get him to dispose of bothersome Humans, and then take his smcke to (247).
977. Deflect the Humans' attacks with (777). Then see (88).
978. The Line stops artificial creatures leaving, until it is deactivated (992).
979. The the Rope to the Spear and throw this.

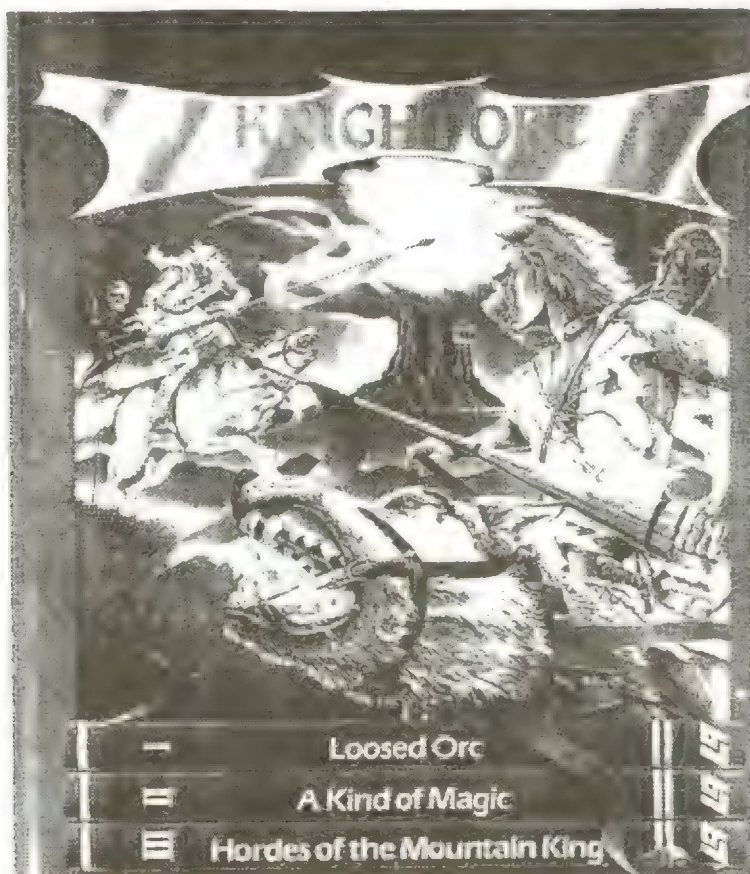
980. Take everything and keep it.
981. Prove a tactile equivalent for walls. See (8)
982. The Vampire attacks unless you've got the (116). Groan.. But see (685) for game background. Lure another creature inside, to be told about (729).
983. Open the Door to reach the Troll's Lair. See (968).
984. How should I know?
985. Get (324) to the Sensor to trigger it, deactivate the red Line (992) and go to the Foyer. Then see (997).
986. See entries for the individual objects, creatures and rooms you find here. See also (545).

987. Outside the Orc Lair, where you want to be. See (962).
988. A smoke detector. To trigger it, consider bringing the (324).
989. His Ball and Chain are actually quite usefal. See (951}

990. Read the Panel to learn a spell. See (726)
991. A spell is described here. See (735).
992. Command the Troll to open the Hatch, look inside it and put the Mouse inside to chew the wires.
993. The original coin-op machines were excellent.
994. All humanoids in this game are wearing Visors, but this is the only one that we are concerned with. When worn, it alters the appearance of objects to correspond to the magical scenario of the game. When removed, you see 'reality'. See (1009).
995. Needed for recruiting creatures. See (11).
996. Xenophobes who hate Orcs. Keep clear!
997. Command the Troll to put the Rainbird in the Kiosk, so it can peck the button there.
998. Carry it to open a Door, see (83). To get it where you need it, see (855).
999. Visit the Roof of the Keep, and open the Drawbridge to get to the Chest.

1000. Attach to the Rope. See (959).
1001. Remove your Visor in the Forest (492).
1002. The way out of the game: your destination. See (985).
1003. Eat it very carefully.
1004. South and east-ish of the Acid Pool.
1005. See entries for the Grate and Bedrooms.
1006. Where the Valkyrie takes you - remove the Visor.
1007. An obstacle, unless you fly.
1008. Just scenery.
1009. To avoid you accidentally reading the game background, it has been encyphered. To read it, simply replace each letter by the following one: thus "dwznokd" means "example". If you do read this section, please don't tell new players about it.

Jmhfgs Nqb szjdr okzbd hm z etkk-rhydc zcudmstqd fzld, rszeedc ax qnans. Rn xnt zqd mns nmkx zm nqb, ats z qnans nqb. Qnansr zmc btrsnldqr zkhjd vdzq etkk-ezbd uhrnqr, nmsn vghbg zqd oqnidbsdc hlzfdr ne sgd lzfhbzk kzmcrbzod, zmc sgd zbbhcdms hm sgd dmc ne ozqs 1 knnrdmr xntq nmd. Sgdqdzesdq, qzhrhmf sgd uhrnq rgnvr xnt "qdzkhsx", vghkd vdzqhmf hs kdsr xnt rdd vgzs hr fnhmf nm hm sgd fzld. He'r mns ltbg etm adhmf z qnans nqb, adbztrd zkk sgd nccr zqd rszbjdc hm ezuntq ne sgd gtlzm btrsnldqr, rn xntq zhl hr sn drbzod hmsn sgd vnqkc ntsrhcd. Mnv okzx nm...



Woody Poco

Dit spel is ondanks het vele Japans goed te spelen. Als je een voorwerp wil gebruiken, doe je dat als volgt: eerst koop je het voorwerp in een winkeltje door er naar toe te lopen, dan zegt de winkeljuffrouw iets, dan loop je naar de kassa en drukt de vuurknop/spatiebalk in. Dan heb je het voorwerp in je bezit (als je genoeg GOLD hebt). Onderaan het scherm staan twee handjes: links en rechts. Alleen met de rechterhand kun je gooien, met de linkerhand kan je alleen iets vasthouden. Iets vastpakken: druk op RETURN, er komt een "window" op het scherm met daarin de woorden "ITEM" en "KEYWORD". Zet de cursor op "ITEM" als de cursor daar nog niet op staat en druk op RETURN. Dan kun je het voorwerp kiezen. Bevestigen kan door middel van de RETURN-toets. Dan krijg je Japanse tekst op het scherm. Die eerste tekst betekent zoiets als: "voorwerp in rechterhand pakken? Return = ja, spatie = neen". Als je dan op RETURN drukt, dan komt het voorwerp onder het rechterhandje te staan (zo heb je het in je rechterhand vast). Heb je bij de vraag "voorwerp in rechterhand pakken" op de spatiebalk gedrukt, dan krijg je in het Japans de vraag: "voorwerp in linkerhand pakken? Return = ja, spatie = neen". In je linkerhand kan je alleen iets vasthouden, niet gooien... Om terug naar het speelscherm te gaan, druk je weer op de spatiebalk.

Higemaru

In dit spel moet je piraten-eilanden en -schepen veroveren. Bij een veroverd schip krijg je een sleutel waarmee je in een fort op het eiland kan komen. Je kunt ook KEYWORDS invoeren:

CUCK ISLAND:
PNAC JJAJ BAKP BHGM LKDE MIIN (1940 p)
CURSE ISLAND:
LFJJ KIKK GPAB DPIO BICN IFHG (5260 p)
MERMAID ISLAND:
BPOM FKBA FPMM CMPC BNOP ALFK (9770 p)

Achter het KEYWORD staat tussen haakjes de punten die je krijgt als je dat KEYWORD invoert... Elke keer als je door iets wordt geraakt op het eiland en op het piratenschip, gaan er punten van af. Met 0 punten is het spel afgelopen. Je kan het spel ook beeindigen door tegelijkertijd op STOP en SELECT te drukken.

Elite

Als je bij Elite een grotere afstand moet afleggen dan je kan met je tank (of je wil gewoon zuinig zijn), ga dan als volgt te werk:

- schrijf de naam van de planeet op (voorwaarde: in dezelfde galaxie)
- stel je hyperdrive in op de dichtstbijzijnde planeet (voor deze afstand ga je fuel gebruiken)
- ga (als je in het station bent) uit het station
- neem de galaktische kaart (toets 5) en druk snel achter elkaar H (hyperdrive) en F (find planet)
- typ nu rustig de naam van de planeet waar je naar toe wil in (nadat countdown 0 is stopt de computer toch met aftellen)
- je komt nu gewoon bij de planeet aan. Pas op: als je een hyperdrive malfunction hebt kom je midden tussen de twee planeten terecht, wat soms een rare plaats kan zijn. Typ ook eens de naam in van de planeet waar je je op dat moment bevindt!

```
100 ' Cheat-program for ELITE, FIREBIRD
110 ' -------------        -----
120 '
130 ' (c) T.C.P., december 1988
140 '
150 SCREEN0:WIDTH40:COLOR15,1,1:KEYOFF:POKE
&HF351,0:POKE&HF352,&HD0:POKE&HF346,1
160 DEFFNC1(X)=INT(X/65536!)
170 DEFFNC2(X)=INT((X-65536!*FNC1(X))/256)
180 DEFFNC3(X)=INT(X-FNC1(X)*65536!-FNC2(X)
*256)
190 LOCATE5,0:PRINT"E-L-I-T-E   Extra's by
T.C.P."
200 LOCATE5,1:PRINT"======================
======"
210 LOCATE0,3:PRINTSPACE$(40):LOCATE0,3:LIN
EINPUT"Welk spel aanpassen (1-10): ";SP$:SP
=VAL(SP$)
220 IF(SP<1 OR SP>10)THENBEEP:GOTO210
230 SC=699+SP
240 LOCATE0,5:PRINTSPACE$(40):LOCATE0,5:LIN
EINPUT"Aantal credits: ";CR$:CR=INT(VAL(CR$
)*10)
250 IF(CR<0 OR CR>16777215#)THENBEEP:GOTO24
0
260 LOCATE0,7:PRINTSPACE$(40):LOCATE 0,7:LI
NEINPUT"Aantal missiles (0-255): ";MI$:MI=V
AL(MI$)
270 IF(MI<0 OR MI>255)THENBEEP:GOTO260
280 LOCATE0,9:PRINTSPACE$(40):LOCATE0,9:LIN
EINPUT"Aantal liter brandstof (0-25.5): ";F
U$:FU=INT(VAL(FU$)*10)
290 IF(FU<0 OR FU>255)THENBEEP:GOTO280
300 LOCATE0,11:PRINTSPACE$(40):LOCATE 0,11:
LINEINPUT"Aantal punten: ";PT$:PT=VAL(PT$)
310 IF(PT<0 OR PT>16777215#)THENBEEP:GOTO30
0
320 LOCATE0,13:PRINTSPACE$(40):LOCATE0,13:L
INEINPUT"Speeltijd (hh:mm:ss): ";TD$
330 HH=VAL(LEFT$(TD$,2)):IF(HH<0 OR HH>12)T
HENBEEP:GOTO320
340 MM=VAL(MID$(TD$,2,2)):IF(MM<0 OR MM>60)
THENBEEP:GOTO320
350 SS=VAL(RIGHT$(TD$,2)):IF(SS<0 OR SS>60)
THENBEEP:GOTO320
360 LOCATE0,16:PRINTSPACE$(40):LOCATE0,15:L
INEINPUT"Wilt u op de planeet Aona starten
      (Tech. Level 11): ";JN$
370 IFINSTR("JjNn",JN$)=0THENBEEP:GOTO360
380 A$=DSKI$(0,SC)
390 POKE&HD014,FNC3(CR):POKE&HD015,FNC2(CR)
:POKE&HD016,FNC1(CR)
400 POKE&HD01C,FU
410 POKE&HD01D,MI
420 IFNOT(INSTR("Jj",JN$)=0)THENFORI=0TO6:R
EADA$:POKE&HD00C+I,VAL("&H"+A$):NEXT
430 POKE&HD079,FNC3(PT):POKE&HD07A,FNC2(PT)
:POKE&HD07B,FNC1(PT)
440 POKE&HD085,SS:POKE&HD086,MM:POKE&HD087,
HH
450 DSKO$0,SC
460 _SYSTEM
470 DATA 4A,5A,48,02,53,B7,99
```

Famicle Parodic

Stage 1: hierin komen na verloop van tijd aan de linkerkant van het beeld twee golfholes. Schiet met de graphic-toets precies in de hole. Je krijgt dan extra levens. Dit is heel erg moeilijk en lukt dus meestal niet.

Stage 2: op een gegeven ogenblik verschijnt er aan de rechterkant een rood driehoekje op een raam, schiet dit met de graphic-toets stuk. Je komt dan in een shop waar je van alles kan kopen. Dit is een dure winkel. Je kan kopen met de spatiebalk en naar buiten gaan met de graphic-toets. Na verloop van tijd verschijnt er aan de linkerkant ook zo'n driehoekje. Deze winkel is heel wat goedkoper.

COLONY

		A.W	A.W	A.W	1	P	P
	2	3	4	P	P	P	
	H	7	6	CM	CM	CM	
		CM	CM	CM	5	CM	
	H		H	H	BE	B	
				H	H	CM	
							G

Gebouwen

1 General supplies
2 Wooden fence store
3 Barbed wire store
4 Steel fence store
5 Control centre
6 Organic supplies
7 Droid charger
G Geen funktie

Verklaring

A.W.=Kanon / Afweergeschut
P=Panelen
CM=Paddestoelen
BE=Beacen of landingsplaats voor een bestelde lading
B=Begin
H=Plaats waar hekken staan of kunnen gezet worden

INHOUD GEBOUWEN

- General supplies
  - Deposit panels
  - Collect panels
  - Deposit traps
  - Collect traps
  - Exit
- Wooden fence store
  - Pickup fence
  - Drop fence
  - Exit
- Barbed wire store
  - Pickup fence
  - Drop fence
  - Exit
- Steel fence store
  - Pickup fence
  - Drop fence
  - Exit
- Control centre
  - Order supplies
  - Activate beacon
  - Deactivate beacon
  - Exit
- Organic supplies
  - Deposit mushrooms
  - Deposit seeds
  - Collect seeds
  - Exit
- Droid charger

SHOPPING LIST

Wooden fence	80
Barbed fence	60
Steel fence	100
Death trap	30
Mega force field	500
Heavy duty laser	500
Spare droid body	1000
Remote droid	1000
Droid battery	200
Solar panels	100
Seed bag	50

A.Niemeyer

Moonrider

In deel 1 van het PPT boek stond dat je bij dit spel op alle linkertoetsen moest drukken om onkwetsbaar te worden. Je hoeft echter alleen maar de toetsen R,E,D,S,G,U,B,X en de hoofdlettertoets gelijktijdig in te toetsen.

Boomerang

Als je de toetsen W,S,O,I,N en de hoofdlettertoets tegelijkertijd indrukt, ga je een scene verder.

Lancelot

Deel 1

In deel 1 is het eerst de bedoeling dat je tot ridder geslagen wordt door "King Arthur", waarna je naar Logris (deel 2) moet gaan om daar ridders te bevrijden voor de ronde tafel. Als je die ridders bevrijd hebt, moet je weer naar Camelot (deel 1). Daar zoek je dan Arthur en Guenever in het kasteel op, waarna Guenever je uitnodigt in Castle Meliagaut, waar je haar tenslotte verscheidene malen zal moeten redden.

- Om tot ridder geslagen te worden, moet je de ridder die je in het begin tegenkomt bevechten, en sparen. Deze ridder blijkt "King Arthur" te zijn en hij nodigt je uit in Camelot om daar tot ridder geslagen te worden. Vervolgens moet je dus een plaats vinden om te slapen, omdat de uitnodiging pas voor de volgende dag is. Slaap niet in het hooi (mews), maar in het bed in Merlin's huis. Zodra je bij het bed bent, moet je een aantal keren "wait" intikken, en je zal vanzelf gaan slapen en de volgende morgen wakker worden. Ga dan naar de bibliotheek van Merlin, en "read books". Tik vervolgens "clean me", want je zal intussen wel smerig geworden zijn. Ga nu naar Arthur (find Arthur), en hij zal je tot ridder slaan en je vragen in Logris zijn ridders te redden. Nu ga je dus naar Logris (deel 2), je kan weer gewoon "find Logris" intikken.

Deel 2

- De eerste persoon die je in Logris tegenkomt is de Damosel Maledisant, zij zal ook steeds bij je blijven, en hier en daar geeft ze een handige tip. Verder rapporteert zij alles wat je doet aan Arthur, dus gedraag je. De ridders die je moet redden zijn te vinden op negen verschillende plaatsen, maar dat wil niet zeggen dat je ook maar negen ridders hoeft te redden. Nu volgt de oplossing van de problemen in Logris, en hoe de ridders te bevrijden. Je kan het best eerst maar een kaartje tekenen, anders is het wel een stuk lastiger om uit te voeren.

- Op een gegeven ogenblik kom je langs drie ridders, eerst ontmoet je een zwarte, en daarna een groene. Deze ridders moet je bevechten en sparen. Dan kom je de Rode Ridder tegen, welke je ook moet bevechten en sparen. Vervolgens kom je een leger tegen dat "Castle Lyonesse" omsingeld heeft. Dit leger is te verjagen door op de hoorn (blow horn) te blazen die zich op dezelfde lokatie bevindt. De Legerhoofdman geeft je de Rode Ridder om je te helpen. Tik dus "Knight follow me".

- Op een ander moment kom je in een "maze" terecht, waar je "Breunis" zal tegenkomen (of tik gewoon "Find Breunis"). Breunis houdt een van je ridders gevangen. Als Breunis je slaat, sla hem dan terug en volg hem. Hij zal je naar zijn verborgen kasteel leiden, waar Pedivere gevangen zit. Daar aangekomen moet je Breunis doden en Pedivere je laten volgen.

- Helemaal in het westen staat "Castle Tintagel", waar Tristram gevangen zit. Eerst moet je Tintagel bevrijden van het omsingelende leger. Daarvoor ga je naar de "sentries" toe (find sentries), en wacht je op de "carter". Dan typ je "in" en hij voert je langs de sentries. Vervolgens typ je "Empty Cauldron" en "put coals in cauldron" (eerst fire onderzoeken). Dan til je de cauldron omhoog het schip op, en daar tik je: "put coals on sails". Vervolgens ga je terug naar Tintagel, en naar binnen. Je wordt gevangen genomen en bij Tristram in de cel gegooid. Geef hem de harp (hoe je daar aan komt beschrijf ik verderop) en je kunt de cel weer verlaten.

- Ga naar "briers", en hak samen met een andere ridder hier doorheen. Ga nu noord, en je zal de drie koninginnen tegenkomen. Kies voor geen van de drie, tik gewoon steeds "wait". In de cel moet je wachten tot Queen Morgan je een glas wij aanbiedt, en dit aannemen maar niet opdrinken. Vervolgens weiger je uiteraard haar lief te hebben, en wacht je tot de dienstmeid weer langskomt. Je geeft de wijn aan haar middels "give wine to maiden". Ze zal je vrijlaten. Nu kan je de ridder bevrijden die in een andere cel zit. Als je die ridder bevrijdt hebt, laat je hem natuurlijk weer volgen en verlaat je het kasteel.

- Tik "find brachet" en volg hem naar zijn baasje. Vervolgens moet je alsmaar zuid gaan tot je de dertig ridders tegenkomt. Trek je niets van deze ridders aan en loop gewoon verder zuid. Let ook niet op de "Hellawes", pak gewoon de "cloth". Ga vervolgens terug naar de gewonde ridder en hij zal genezen en meteen terug op weg gaan naar Arthur.

- "Find Bushes" en laat van daaruit drie ridders tegelijkertijd west gaan en de "guard" doden. Bijvoorbeeld: "knight wait 2,w,kill guard" / "pedivere wait,w,kill guard" / "tristram w,kill guard". Dit kan uiteraard ook met andere ridders. Vervolgens wacht je zelf een keer en ga je ook west. Intussen hebben de ridders de guard gedood. Ga nu meteen door de "portcullis" naar binnen, en als je op de trap bent moet je niet naar boven gaan, maar naar beneden. Als je te lang in de toren blijft, worden de bewoners namelijk nogal boos. Vervolgens open je de cel-

deur in de kelder, en je hebt alweer een ridder bevrijdt. Dan moet je met een ander ridder samen de "chest" van het luik duwen, en door het luik naar buiten.

- "Find boat", en stap in de boot, ga nu vier maal west, en je komt op het eiland van de reus "Nabon". Nabon is alleen te verslaan als je het kussen bij je hebt (hoe je daaraan komt beschrijf ik verderop). Nu ga je dus naar Nabon toe. Dan geef je het kussen aan een andere ridder, en tik je: "knight wait, put pillow under giant". Vervolgens pak je zelf de "sack", je gooit nu de hand (uit de zak) naar de reus toe, en hij is dood. Nu moet je de grote deur openen door samen met een andere ridder er tegenaan te duwen. Door de deur heen, en je hebt alweer een ridder bevrijdt.

- Wel, de volgende ridder hoef je niet te bevrijden, maar zal je zelf moeten maken. Natuurlijk mag dat niet echt vrijwillig gaan, anders zou je Guenever bedriegen. Eerst moet je naar Elaines tower toe, en simpelweg door naar binnen te gaan, zal je Elaine bevrijden. Nu ga je naar Corbin Castle toe (vlak naast Elaines Tower), en ga je naar de zuidelijke slaapkamer toe. Je mag Elaines slaapkamer niet betreden (althans niet uit vrije wil). Hier typ je "rest" en je zal worden aangevallen. Typ weer "rest" en als het spook je komt bevechten moet je het paneel sluiten middels "push panel", zodat hij niet meer weg kan. Dan dood je hem en typ je weer "rest". Nu zal er een oude man voor je verschijnen. Doe hem niets (wachten). Dan typ je nog een aantal malen "rest" en je kan de slaapkamer verlaten. Vergeet niet het kussen uit de slaapkamer mee te nemen, want die heb je nodig bij de reus Nabon. Zodra je de slaapkamer verlaat krijg je te lezen dat je misleid wordt en zodoende bij ELaine een kind verwekt, dat later een groot ridder zal blijken te zijn. Je bevindt je nu weer voor Corbin Castle. Ga nu even oost, en je dood daar een draak, dat moet tenslotte ook gedaan worden.

- Dan nu de laatste bevrijding, tevens ook de moeilijkste. Er zitten negen ridders gevangen in Turquins Manor. Om ze te bevrijden heb je de "horn" nodig, en minstens twee andere ridders. Eerst vecht je met Turquin, waarna hij op de vlucht gaat. Dan ga je naar binnen en geef je een ven de ridders de opdracht "wait, hold panel", vervolgens ga je zelf op de "loose planks" staan middels "stand on planks". Nu kan je noordwest naar de geheime kamer. Vernietig de crossbow, en laat een ridder hier wachten om de vloer noordelijk van de loose planks in evenwicht te houden. Je gaat dan dus zelf zuidoost en noord. In de "upper prison" geef je de andere ridder de opdracht "wait, turn winch, pull lever, wait for horn, turn winch". De lever houdt de kettingen van de gevangenen vast en als je daaraan trekt, komen ze los. Je kan dit ook gewoon eerst zelf doen, en die opdracht bij de ridder weglaten. Nu stap je zelf in de cage middels "sit cage". Je komt nu in de Lower prison waar de ridders gevangen zitten. Je hebt niet veel tijd, want door het draaien van de "winch" worden de wachters gealarmeerd, dus moet je eerst zelf 1 ridder bevrijden ("free knight"), en die de opdracht geven de volgende vier te bevrijden. De eerste van die vier geef je de opdracht de volgende drie te bevrijden. Vervolgens bevrijdt je zelf de laatste. Nu weer "sit cage" en dan blaas je op de "horn". Door de eerder gegeven opdracht aan de andere ridder zal hij je omhoog halen. Nu kan je simpelweg het snelste en makkelijkste het huis verlaten door de kamer van de wachters te betreden, en dan verjagen ze je wel.

Nu heb je dus alle ridders bevrijdt, maar voor we teruggaan naar Camelot moet ik nog een paar andere dingen uitleggen.

- De harp is van Mermaid af te nemen door een ridder de opdracht te geven "wait, north". Vervolgens pak je zelf de harp.
- De onzichtbare persoon (bij "turret") heet Garlon en is te verslaan door de turret in te gaan en de "shutters" dicht te doen. nu is het donker en is Garlon niet langer in het voordeel. Dood hem nu. Je kan dit best meteen doen als je in Logris komt, anders kan hij nog wel eens lastig zijn als je hem eenmaal gepasseerd hebt.
- De vrouw wiens havik in de boom vastzit, moet je uiteraard helpen. Je kan de havik losmaken middels "untie hawk". Phelot kan je verslaan door het stuk hout naar zijn hoofd te gooien met het commando "throw wood at phelot".
- Om een tip te krijgen (en waarschijnlijk goed voor je score) moet je het volgende doen: ga naar "trachless marsh" en laat een ridder zuid gaan en op de hoorn blazen. Je kan je nu beter orienteren en als je nu noord gaat kom je in Pellams Castle.

Nu gaan we dus terug naar Camelot, oftewel deel 1.

Als er nog een ridder bij je is, laat die je dan volgen en ga naar koning Arthur. Arthur zal je hartelijk danken en Guenever nodigt je uit in Castle Meliagaunt (het kasteel helemaal in het zuiden). Ga nu op weg daarheen, en onderweg zal je paard doodgeschoten worden. Nu wacht je op de "carter" en stap je bij hem in. Voor het kasteel stap je weer uit. Ga naar binnen, vecht niet met Meliagaunt, en ga rechtstreeks naar Guenever (up,n,n). Vecht niet met Meliagaunt maar neem Guenevers aanbod aan en kom die nacht terug. Haal eerst de "gloves" op, maar draag ze nog niet. Ga dan naar buiten, en weer naar binnen door het raam in de tuin. Ga de volgende morgen meteen weg, weer door het raam. Doe dan de handschoenen aan om je wonde te verbergen. Loop dan via het kasteel weer naar Guenever toe. Als Guenever weggevoerd wordt moet je het kasteel verlaten, voordat je over de drawbridge bent wordt je echter gevangen genomen. In de gevangenis moet je je liefde niet aan een ander beloven, maar wachten tot ze genoegen neemt met een kus. Geef haar dan die kus, en ze zal je bevrijden. Vind vervolgens Guenever (find guenever). Om haar te bevrijden moet je Meliagaunt doden. Nu ben je samen met Guenever. Na een paar keer wachten staan er ridders op de deur te bonken. Pak nu de "stool" die zich ook op deze lokatie bevindt. Geef nu aan Guenever de opdracht "wait,close door". Vervolgens open je zelf de deur en sla je de ridder die nu binnen vastzit

neer. Je trekt nu zijn harnas aan, opent de deur en verjaagt de andere ridders.

Deel 3

Het laatste deel uit de Lancelot-trilogie is minder moeilijk dan de eerste twee. Toch zitten er nog een paar aardige probleempjes in. Om dit deel op te lossen moet je het volgende weten:

- In Vagon Castle (begin) moet je bidden ("pray")
- Als je onderweg een kruis tegenkomt, vergeet dan niet te bidden, verder krijg je altijd een tip als je een kruis onderzoekt
- Als je de preacher tegenkomt, die de "crown" hebben wil, moet je typen: "make cross", en hij zal verdwijnen. Blijf met je tengels van de "crown" af
- Bij ("woodland") Knight moet je eerlijk zijn, en hem je eigen naam noemen middels "knight lancelot". Daarna moet je dapper blijven doorvechten
- Bij "damosel" hoogstens een cake eten, en dan "make cross"
- Tegen de zwarte ridder moet je niet vechten, maar gewoon doorlopen. Je mag dan niets bij je dragen
- "Naciens Followers" zijn slechts illusies, trek je niets van hen aan
- Van "Nacien" krijg je de "chalice"
- Geef "chalice" aan "thirsty pilgrim" die zich bij de "well" bevindt
- Red eerst de vrouw uit handen van de dwerg, dan je broer Ector
- Als je te horen krijgt dat Galahad je hulp nodig heeft, moet je de "barbarous knights" gewoon blijven aanvallen om galahad te redden. Daarna zal Galahad geneigd zijn te doen wat je van hem vraagt
- In de lokatie "abbey": laat Galahad "shield" pakken, "tomb" openen en "fiend" doden
- In de boot: laat Galahad "sword" pakken en op "horn" blazen voor wind
- Blijf zelf van het shield, de tomb en het sword af, anders bega je een grote zonde
- Alleen Galahad kan de boot besturen
- Lokatie "hillock": vecht niet met de draken, maar breng ze bij elkaar met "Galahad,n,n,n,s,s,s". Daarna zelf "s,s,s,n,n,n"
- "Mead" kan je gewoon opdrinken, de "cup" kan je later nog wel eens gebruiken
- Om de "wall of fire" te blussen, moet je Galahad de "chailce" OF de "cup" geven, nadat je hem zelf gevuld hebt met water (zelfde lokatie: "fill cup") en hem de opdracht geven: "Galahad, wait, throw water, fill cup, throw water". Daarna zelf: "fill chalice, throw water, fill chalice, throw water"
- Om "heavy key" te pakken moet je Bors de "cup" met water geven, en Percival de "chalice" met zand (zand vind je achter de "wall of fire"). Dan geef je de volgende opdrachten: "Bors, wait 3, throw water" / "Percival, wait 2, throw sand" / "Galahad, wait, blow horn". Vervolgens pak je zelf de "key"
- Geloof in God, trek je niks van de "lions" aan en loop gewoon door

Nog een grappige ontdekking tot besluit: tik in deel 1 eens "XYZZY" of "PLUGH" in. Dat zijn twee toverwoorden uit een eerder adventure, en ook hier hebben ze een (grappig) effect, maar verder zijn ze van geen nut.

Police Story

Als je P + L + CTRL tegelijkertijd indrukt, krijg je alle items.

Dynamite Dan

Als je tegelijk op F9 en F10 drukt, verlies je geen levens.



Humphrey

Om bij dit spel bij het volgende veld te komen spring je een maal naar rechts en loop je terug het beeld uit.

The Maze of Galious

Cross: dit dient om Galious te verslaan door hem op het kruis om zijn hals te raken
Carpet: er komen geen bollen meer uit het rode water
Sabre: je hebt nu maar de helft van het aantal slagen nodig om je vijand te doden
Bible: je kan nu het beeld stilzetten door middel van de CTRL-toets. Dat kan zestien maal.
Shoes: je kan nu sneller lopen
Ring: Aphrodite kan nu met drie slagen een steen stukslaan
Triangle: je kan nu door de gaswolkjes lopen
Harp: je kan nu alle stenen in 1 keer vernietigen
Bread & water: Aphrodite kan nu door de draaideuren in de werelden

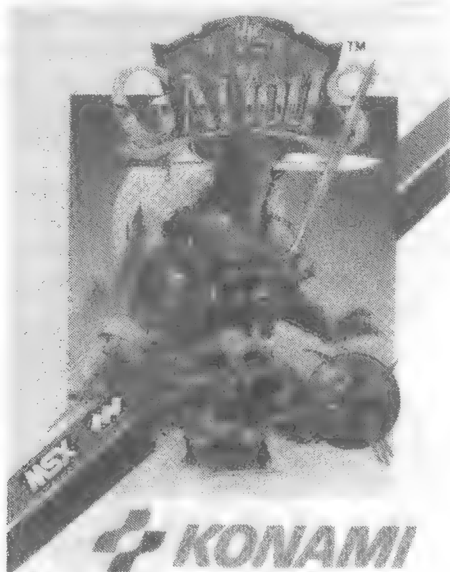
Clock: geeft de wereld aan waar je een sleutel voor hebt
Earrings: Popolon kan nu drie pijlen tegelijk schieten in de plaats van twee
Salt: je kan nu de shrine van Death in
Halo: je kan nu in de F1-mode met de RETURN-toets naar de shrine van Demeter om een codewoord op de vragen
Feather: je kan je rechtstreeks naar een wereld verplaatsen door in de F1-mode op een cijfertoets te drukken. De wereld waar je naartoe wil gaan moet wel open zijn.
Armor: je bent nu beschermt tegen "opgroeiende hoopjes"
White helmet: beschermt je tegen de vliegende witte "bollen" in de werelden
Helmet: er gaat weinig power af als je een wit skelet raakt
Shields: beschermen je tegen kogels en dergelijke.

Het geheime codewoord **UMBRELLA** dient om de fee in de bellenkamer sneller te laten verschijnen. Je kan het intikken in de F1-pauze mode.

Een nieuw code:

MAZE	OFGA	LIOU	SSHR
INES	WORL	DITE	MSBA
CKWO	RLD1	0987	1

Hiermee heb je 999 munitie, 999 munten en 999 sleutels. Ook ben je onsterfelijk en kan je elke wereld binnen zonder sleutel.



Samurai

Het doel van het spel is om drie "prijskaartjes" te kopen of te vinden. Zodra je er drie hebt kan je naar de uitgang lopen voor het volgende gedeelte. Om die kaartjes te kunnen kopen zal je vijanden moeten doden, waarvoor je vijf of tien punten krijgt. Heb je genoeg punten (eerste kaartje 150 punten), dan kan je een winkel ingaan en daar een kaartje kopen. De prijzen vermeerderen zich telkens als je iets gekocht hebt. Ben je eenmaal in de winkel, dan zie je daar artikelen uitgestald staan. Een van de artikelen zal in een vakje staan. Druk je op vuurknop A kan zal je dit artikel kopen. Met vuurknop B kan je een ander artikel uitzoeken.

Koop je bijvoorbeeld een kaars, dan zal je geheime uitgangen ontdekken waar je "kaartjes" kan vinden of een schatkist. Een schatkist levert 200 punten op.

Op een gegeven moment zal je als je in een winkel komt een hoop Japanse tekens zien met het getal 900 ertussen. Als je 900 punten hebt en je drukt op vuurknop A, dan zal je een deur te zien krijgen waar je in kan. Je bevindt je nu in een doolhof en je kan hier kaartjes of schatkisten vinden.

Een password kan je verkrijgen door eerst op F1 te drukken en daarna op F2. Je zal twee regels met karakters zien, de onderste regel is het password. Het password kan je invoeren door bij de voorplaat de CTRL toets ingedrukt te houden en de karakters in te typen.

Level 4: 7N6IFB41W
Level 5: CJC9TZ*42 (* = accenttoets)
Level 6: :3MKLX3I

Arsene Lupin 2

Stage 1

Alle bokkekopjes pakken (er zijn ook nog voorwerpen in de muur die je niet kan zien!!!). Bij een van de verborgen voorwerpen krijg je een "raketje" om bij de laatste kamer omhoog te kunnen (niet vergeten alle andere voorwerpen ook te pakken!). Dan ga je zo ver mogelijk naar boven tot je niet verder meer kan, je komt dan onder een grote bokkenkop en daarnaast (linksboven) is een nis. Ga onder deze nis staan en druk dan op de cursor naar boven en de spatiebalk. Er verschijnt nu een touw en je gaat vanzelf naar boven. Als je dan onder de grote bokkenkop staat en springt (met de graphic-toets) beginnen zijn ogen te knipperen en kan je door de deur.

Stage 2

In stage 2 tegen alle koppen van de borstbeelden slaan met het zwaard, anders kan je op het eind niet verder. Hier natuurlijk ook weer alle bokkenkopjes pakken. Ook zitten er verborgen achter de lampjes. Bij de kamer waar je niet meer verder naar rechts kan moet je eerst alle voorwerpen pakken en dan pas tegen het borstbeeld slaan. Je zakt dan naar onder. Als je beneden bent zie je allemaal "kisten". Loop helemaal naar links en sla er tegenaan. Hierdoor krijg je ook voorwerpen. Hierna alles weer pakken tot je bij de grote bokkenkop komt en je hebt als het goed is weer een "raketje". Zo kan je, net als bij stage 1, ook naar boven. Ga door de deur naar boven en daar aangekomen pak je alles en ga je weer naar onder. Spring hier bij de bokkenkop omhoog. De deur gaat nu los en je kan door naar stage 3.

In principe zijn de andere stages ook zo opgebouwd.

Paswoorden

Stage 1: ----------
Stage 2: RKVDDMFIVD
Stage 3: FMMFHDFNWR
Stage 4: WDMFSFMOKA
Stage 5: VTQDMDFJFA
Stage 6: PVJMEEJMUF
Stage 7: EEQVFMWLOA
Stage 8: WWSOMPOJFO

The Castle

Hier volgen enkele tips om het spel The Castle tot een goed eind te brengen (om de prinses dus te bevrijden).

- Probeer om de route die op de kaart staat aangegeven zoveel mogelijk te volgen. Je mag wel iets van de route afwijken om drankjes, sleutels of waardevolle voorwerpen te pakken, maar ga in geen geval door een deur als de route daar niet doorgaat. Dit kan tot het vastlopen van het spel leiden (zelfmoord plegen dus), of je moet een heel eind omlopen.

- Pak alle sleutels die je te pakken kan krijgen. Als je al ver in dit spel gevorderd bent, dan is het niet zo erg als je een gele of blauwe sleutel mist, maar pak in ieder geval altijd de groene, paarse en donkerblauwe.

- Probeer zoveel mogelijk punten te krijgen door kruisen (200), ringen (400), goudstaven (800) of sleutels (aantal punten verschilt per sleutel) te pakken, want om de 10000 punten krijgt men er een leven bij.

- Probeer ook alle levens te pakken die er te pakken zijn. Als je balkje bovenaan het scherm helemaal vol is (er kunnen dan dus geen hartjes meer bij), dan telt het aantal levens dus wel gewoon door. Je kan dus een aantal malen achter elkaar doodgaan zonder dat je daar iets van merkt.

- Als je het kersje pakt (kamer 10B), dan gaan alle deuren open. Voor handige tip, zie verder.

- Als je door het water wil dan zal je zuurstofflessen moeten dragen. Met deze flessen ben je echter maar tijdelijk onkwetsbaar voor water.

- Als op de kaart in een bepaalde kamer een uitroepteken staat, dan betekent dat dat die kamer een soort van puzzel is. Haal dan je hele familie erbij, want in je eentje lukt het toch niet om die puzzel op te lossen. Als er bij dat uitroepteken nog een kruisje staat, dan is die kamer verderop bij deze oplossing uitgewerkt.

- Als er op de route een splitsing is aangegeven, dan moet je als je voor het eerst in die kamer aanwezig bent route 1 nemen. Als je voor de tweede keer bij die splitsing aankomt, dan volg je weg 2.

- Als je in een bepaalde kamer vast bent gelopen of je doet iets afgrijselijk doms of er is een blok geplet terwijl dat helemaal niet moest (in sommige kamers is het juist wel verplicht om blokken te pletten), dan moet je zo snel mogelijk op F1 duwen. Er gaat dan wel een leven af, maar je kan die kamer dan ook helemaal opnieuw beginnen. In het geval van het geplette blok moet je zorgen dat je zelf dan niet af gaat door een lift of een vijand.

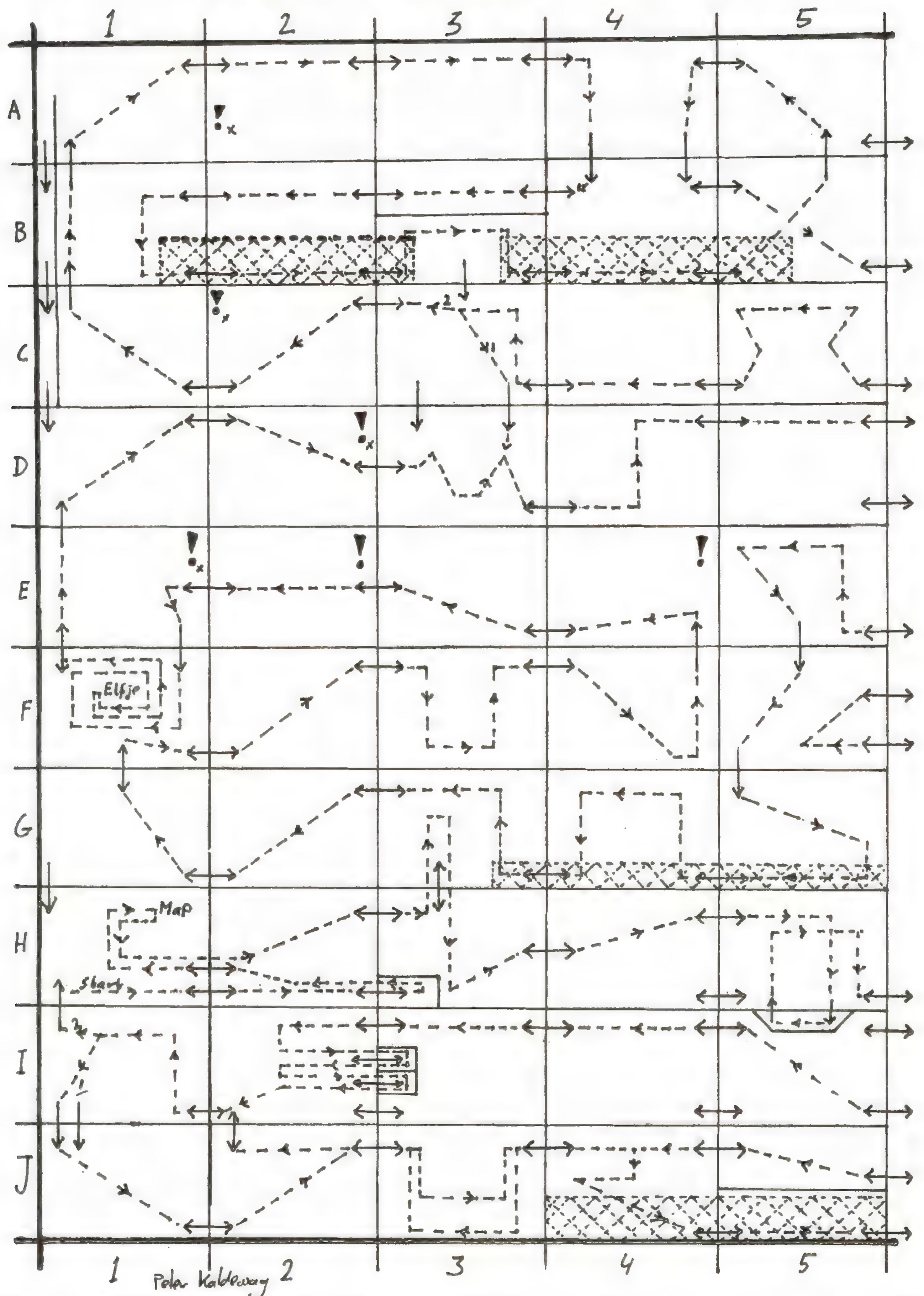
- De volgende toetsen hebben een bepaalde functie:
  CTRL - Het hele spel gaat ongeveer 2 keer zo snel
  CTRL + GRAPH - Het hele spel gaat nog sneller (handig bij liften)
  CAPS - geluid uit
  F1 - Kamer opnieuw beginnen (een leven eraf)
  F2 - Game over

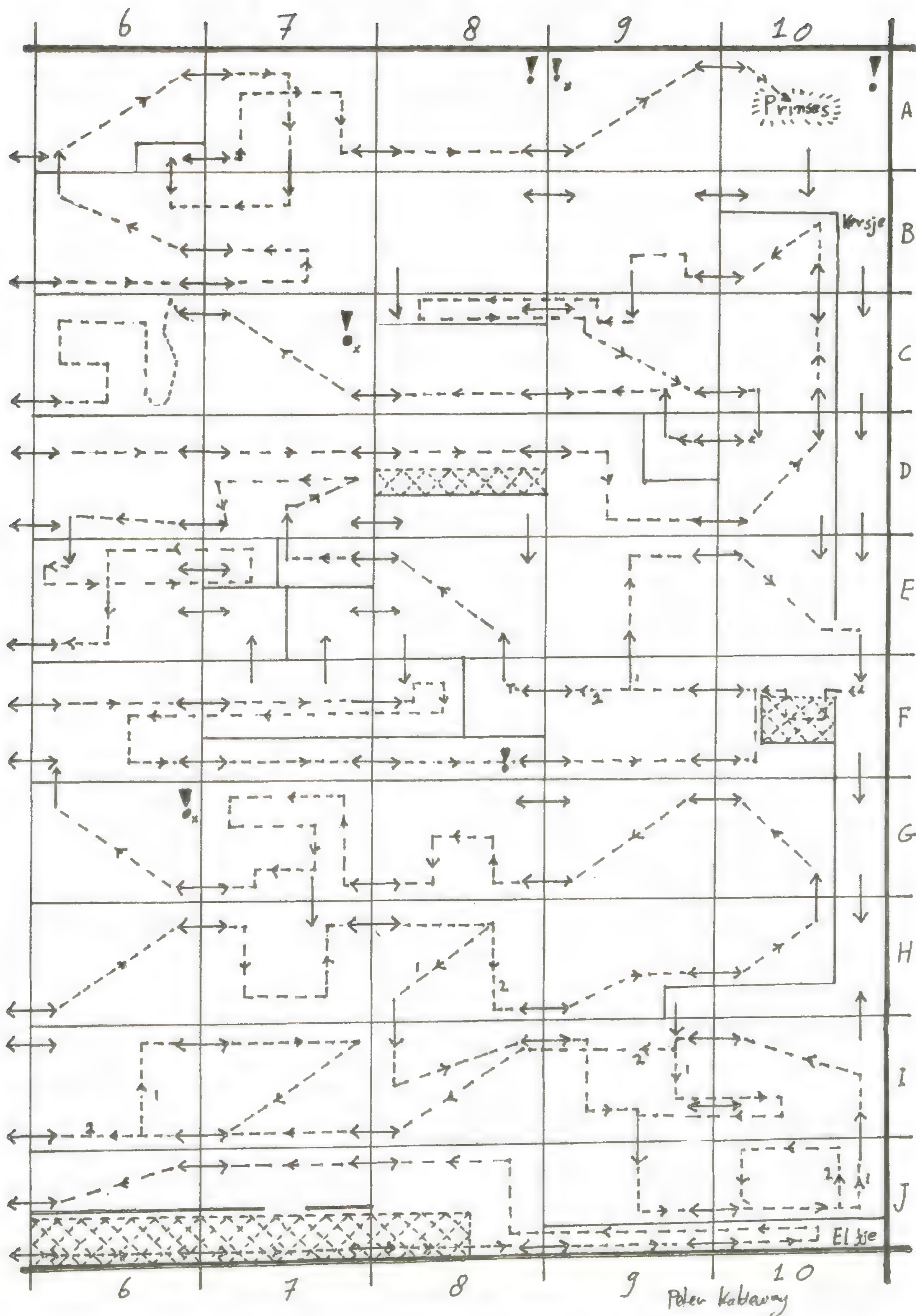
- Tip om het spel sneller uit te spelen: als je een boel levens tot je beschikking hebt in kamer 10D, dan zorg je dat je onkwetsbaar naar kamer 10C gaat. Hier ga je zo vaak af dat je ook onkwetsbaar naar kamer 10B gaat. Hier laat je je door het plafond duwen (op het einde wel springen). Nu pak je de kers en laat je naar beneden naar kamer 10H. Nu ga je weer terug naar de start (kamer 1H) en volgt de volgende route: 1H-2H-3H-3G-2G-1G-1F-1E-1D en ga je verder tot kamer 10D (gewoon telkens naar rechts). Hierna ga je met de lift naar kamer 10B en volg je de gewone route weer. Omdat alle deuren nu open zijn hoef je geen sleutels meer te pakken en dus hoef je sommige kamers ook niet meer op te lossen omdat je nu gewoon naar de deur toe kan springen. Verder kan je de kamers 2F-2I laten schieten en hoef je de elfjes ook niet te pakken.

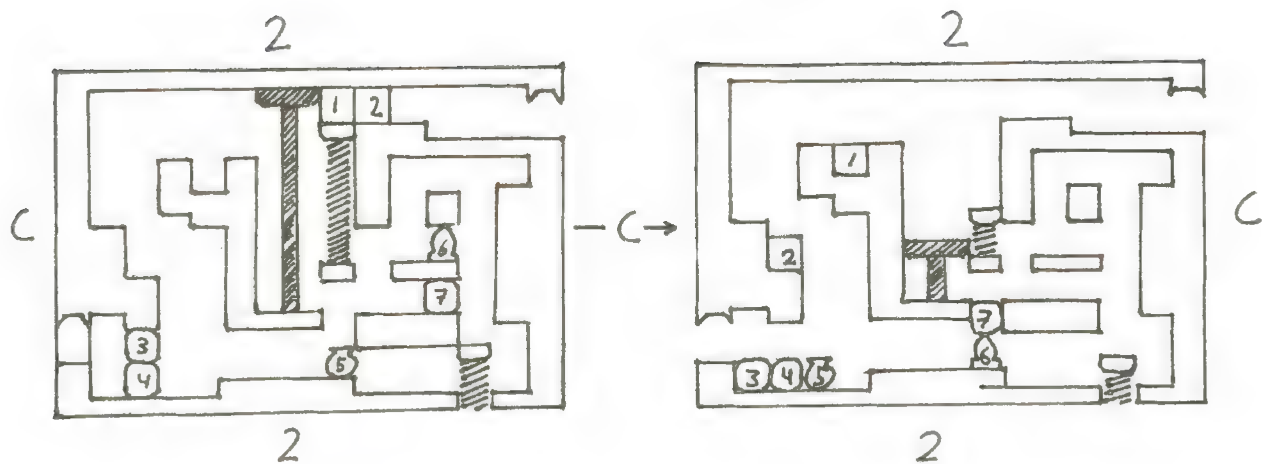
- De volgende kamers zijn extra uitgewerkt. Er is telkens de begin- en eindstand getekend zodat men zich kan richten op het resultaat van de puzzel. Er zijn dus ook nummers in de blokken, potten, kisten en tonnen aangegeven.

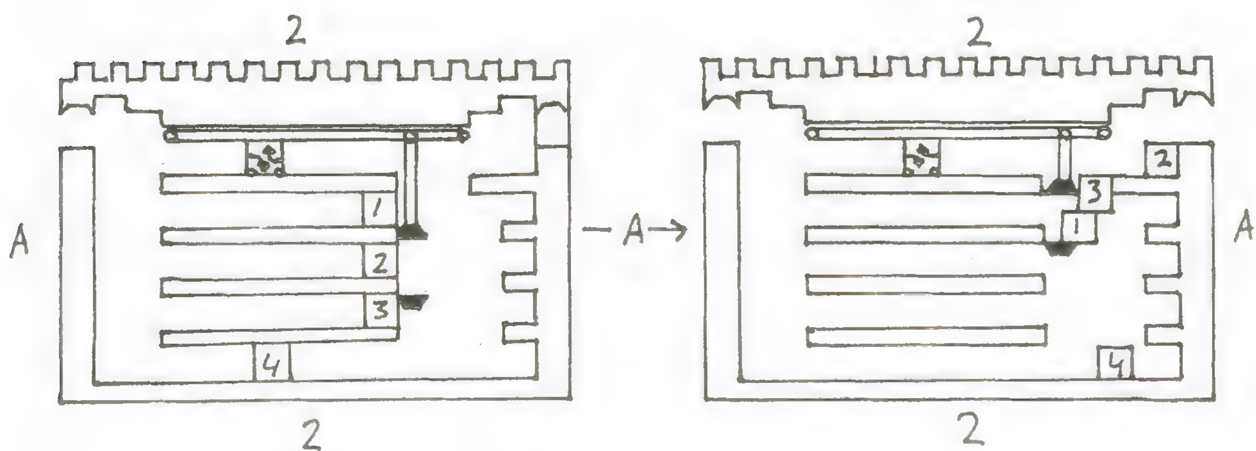


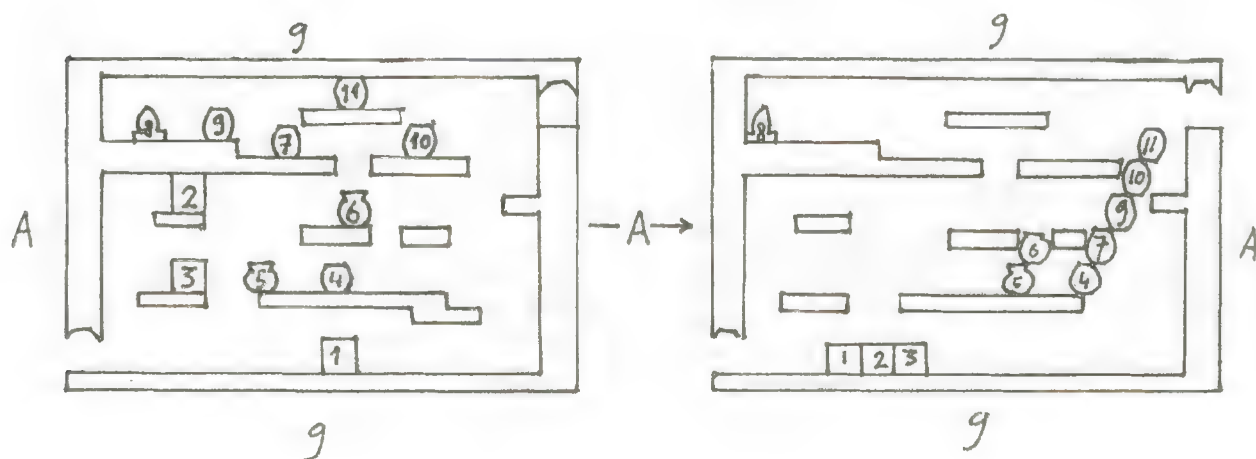
The Castle

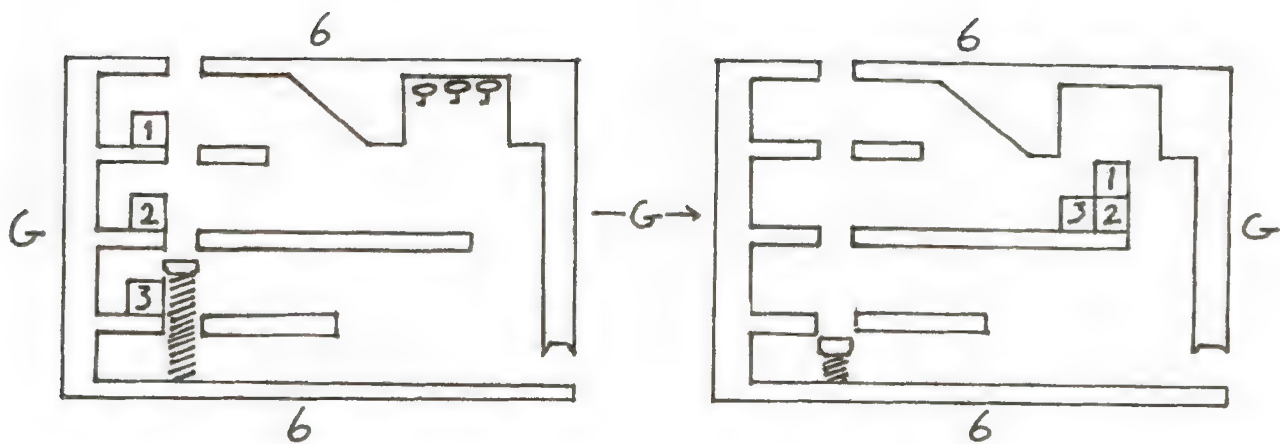


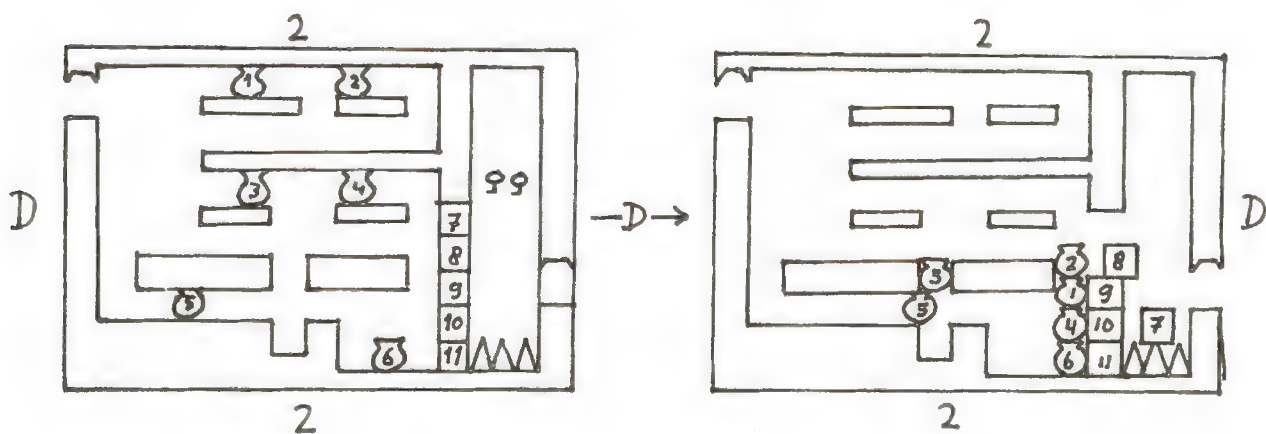

6
7
8
9
10
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
Prinses
Kruisje
Elfje
Peter Kabanay

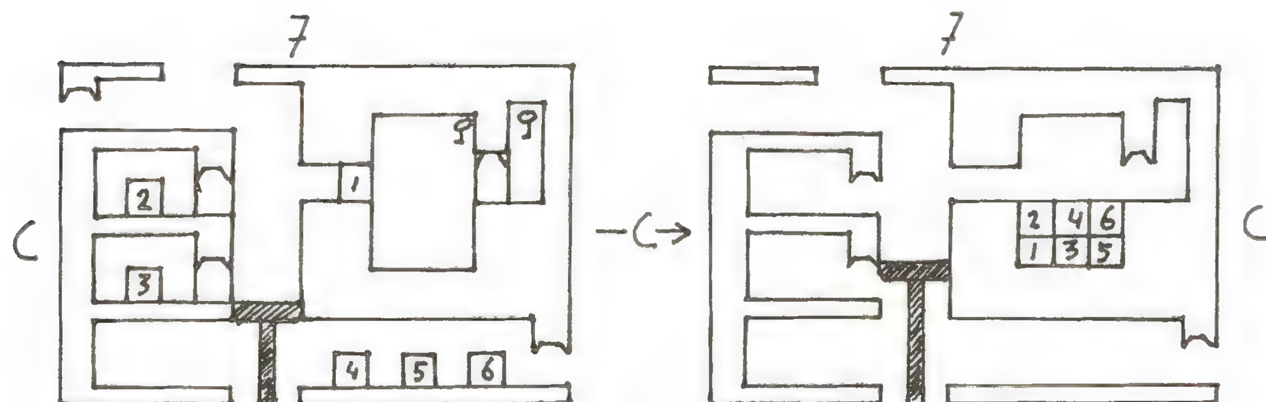

2
2
C
— C →
C
2
2


2
2
A
— A →
A
2
2


9
9
A
— A →
A
9
9







Aan deze kamer beginnen als je er voor de 2e keer komt.
Je moet 3 groene sleutels in je bezit hebben.

Nemesis

De naam komt uit het Grieks en is de personificatie van de wrekende gerechtigheid. Aan jou de eer om de planeet te zuiveren van vijanden die in grote getale vertegenwoordigd zijn. Sommige vijanden laten na vernietiging energiecapsules achter. Het is raadzaam om die op te pakken en zo je wapenarsenaal aan te vullen of te verbeteren. Een vaak gebruikte tactiek is vijandelijk vuur trekken door enige tijd op een plaats stil in de lucht te hangen en daarna een andere positie in te nemen. De eerste 6 foto's van Nemesis geven de meest voordelige positie in het veld weer.

Foto 1. Indien je voorzien bent van zgn. sidewinders zal deze positie je zelfs veel punten opleveren, aangezien maar weinig keien de grond zullen raken.

Foto 2. Deze vulkaan bevindt zich in het vierde veld ("upside-down"veld). Je moet je snel onder de punt begeven voordat de keien uitgestoten worden. En weer even snel eruit !

Foto 3. Op het einde van dit veld kan je op twee manieren overleven. Voorzien van een uitgebreid arsenaal (sidewinders en laser) raad ik aan deze positie in te nemen. Je bent immers in staat alles te vernietigen. Wel even uitkijken voor het luchtdoelgeschut ! In het andere geval zal je een voorbeeld moeten nemen aan de situatie zoals wordt weergegeven op **foto 4:** de vijandelijke batterij vernietigen, vuur trekken en heen en weer vliegen tussen de twee bergen.

Foto 5. In het skelettenveld is het gemakkelijk indien je voorzien bent van laser en minstens een sidewinder. Het duurt dan niet zo lang alvorens een skelet vernietigd is. De weergegeven positie laat zien dat je tot het uiterste moment onder dit skelet kunt hangen. Daarna doorvliegen, want dit "sujet" ademt dan geen slechte adem meer uit. Indien je door dit veld bent heengekomen, blijf ook dan zoveel mogelijk linksboven hangen teneinde de "boemerangs" en de "magneten" te vernietigen. Je hebt minstens missiles nodig maar meer mag natuurlijk ook.

Voor het volgende veld zijn twee manieren mogelijk om te overleven. Ben je lichtbewapend, nader de vijand zo dicht mogelijk op de plaats waar het rode lid in de tentakel zichtbaar is, trek vuur en vlieg al schietend stukje bij beetje achteruit. Indien de tentakel afgeschoten is kun je ontsnappen en je alvast positioneren voor de volgende. Heb je echter meer aan boord, zoals in **foto 6** dan is het mogelijk niet alleen de tentakel, doch tevens het lichaam weg te schieten en op die manier lekker veel punten halen !

Foto 7. Ook in het laatste veld is het zaak een van de tentakels af te schieten. Daarna snel door die deur heen voordat je buitengesloten wordt. In feite hoef je bij het "ei" niets te doen, maar om de afhandeling te bespoedigen kun je op de zes bevestigingspunten schieten. Ga nou niet dood door tegen de vloer of het plafond te knallen !

Bij mijn weten is er in dit eerste Nemesis-verhaal geen echte eind-demo. Het spel begint in feite opnieuw, doch de vijanden zijn wat hardnekkiger.

Bonusvelden

In veld 2 kom je op gegeven moment drie groepen rode keitjes tegen. Ga na de tweede groep naar beneden (tenzij je al beneden vliegt) en schiet de keitjes weg uit de tweede regel van onderen. Er komt een gangetje vrij naar de inham erboven. Ga hierin, iets schuin naar achteren en je zal naar de bonusstage worden geflitst. Het beste wapen dat je nu kunt gebruiken is double en helemaal mooi is het indien je over minstens een sidewinder beschikt. In veld 3 komen twee groepen van twee beelden voor, met hun achterhoofden naar elkaar toe gericht. Schiet bij de 2e groep het eerste beeld af en vlieg in de vrijgekomen ruimte. Ook in dat zgn. "upside-down"veld zit een bonusveld, maar het ligt aan je score en waarschijnlijk ook aan de samenstelling van je wapenarsenaal of je daartoe kan doordringen. Je vindt de exit als je door de tunnel van de tweede berg vliegt (voor de vulkaan). In veld 7 moet je, voordat de balletjesstromen (aan het einde) op gang komen snel mogelijk binnen/achter de bovenste uitstroomopening gaan staan.

Codewoorden

Alle woorden zijn slechts eenmaal te gebruiken en dienen ingetikt te worden in de pauzestand (F1). Vergeet de return/entertoets niet!

HYPER	volledige wapenuitrusting op alle levels,
BAKA & AHO	game over,
MOMOKO	volledige wapenuitrusting in veld 1,
CHIE	idem in veld 2,
AKEMI	idem in veld 3,
SYUKO	idem in veld 4,
CHIAKI	idem in veld 5,
NORIKO	idem in veld 6,
SATOE	idem in veld 7,
YASUKO	idem in veld 8,
KINUYO	idem in bonusveld 1 (denk erom:double),
HISAE	idem in bonusveld 2,
MIYUKI	idem in bonusveld 3,
DOWN	alle speed-ups worden tenietgedaan,

MISSILE, DOUBLE, LASER, OPTION, SHIELD: als in de opties van het spel.

Nemesis 2

Dit spel is qua schermopbouw identiek aan zijn voorganger en ook het spelen wijkt niet al te zeer af; vuur trekken en verplaatsen is de tactiek.

Wel zijn er enkele nieuwe velden bekend (zie **foto's 8-12**), maar kan iemand mij melden waar deze in de cartridge-versie te vinden zijn ? Misschien na vele malen rondspelen, waarbij een duizelingwekkende score behaald is ?

Foto 13. Indien het je lukt om voor de eindvijand zo te eindigen, heb je geen last van de schoten die op jou afgevuurd worden.

Bonusvelden

Ook in dit spel zijn enige bonusvelden bekend.

In het veld "ancient planet" zie je, nadat je het tweede stukje ruimte gepasseerd bent, op gegeven moment drie zuiltjes op elkaar staan.
Schiet de onderste aan puin en manoeuvreer jezelf snel op ongeveer een halve cm van de grond op de plaats van dat zuiltje.
In het veld "living planet" kan je getransformeerd worden in een soort boor; je vliegtuig tolt dan om zijn as en zo kan je door keitjes een weg banen.
Ga als boor naar het groepje keitjes schuin beneden en je zult alweer double nodig hebben (of uplaser). Een eindje verderop, nog steeds in dit bonusveld zit nog een bonusveld. Je vindt op je weg een grote groep rode keitjes waarop enige plateau's rusten. Schiet die keitjes zodanig weg dat het bovenste plateau minstens 1 cm kan zakken en vlieg dan op de oorspronkelijke plaats. En hier is downlaser heel handig !

Codewoorden

Ook in dit spel zijn codewoorden te gebruiken maar alleen indien Q'bert in slot 2 gestoken is.

NEMESIS	je gaat naar het volgende veld,
METALION	je bent enige tijd onkwetsbaar (opnieuw intikken wanneer je begint te knipperen van groen naar wit),
LARS18TH	volledige wapenuitrusting (je zal echter wel zelf de extra wapens moeten verdienen, door de vernietigde moederschepen binnen te vliegen aan het eind van elk veld).

Parodius

Geheime bonusstages:

level 1: Als je het hoofd stuk hebt geschoten vlieg je er over heen en dan naar beneden onder de achterkant van het hoofd. Daar zit de geheime stage.

level 4: In het begin vlieg je door een gat onderin zodat je bovenin komt. Dan ga je steeds maar bovenlangs, net zo lang tot het doodloopt. Op dat punt bevindt zich weer een bonuslevel.
In dit spel zitten de volgende codewoorden:

KONAMI:	altijd rode klokjes
BUTAKO:	?
TAKO18TH:	altijd donkerblauwe klokjes
PARO:	?
ZENBU:	alle wapens
KATAI:	?

(toets ze in in de F1-pauze mode)

Klokjes:

Geel:	alles verdwijnt
Wit:	wrap around
Rood:	laser wordt breder (voor)
Donkerblauw:	even onkwetsbaar
Lichtblauw:	beeld staat even stil
Paars:	bom
1 x groen:	?
2 x groen:	laser wordt breder (boven)



SCC MSX KONAMI



FOTO 1

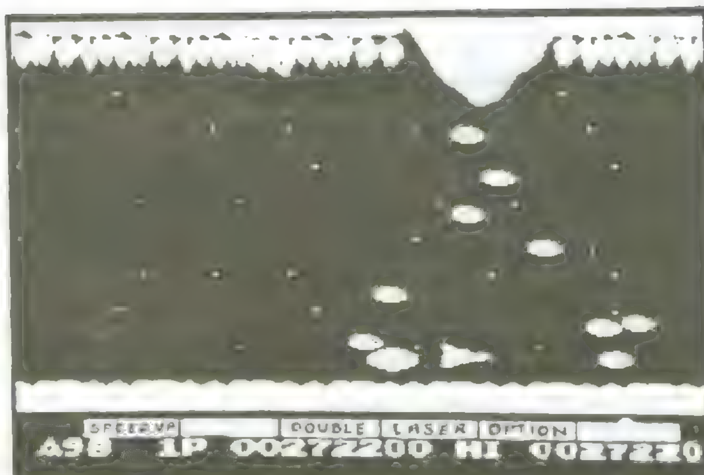


FOTO 2

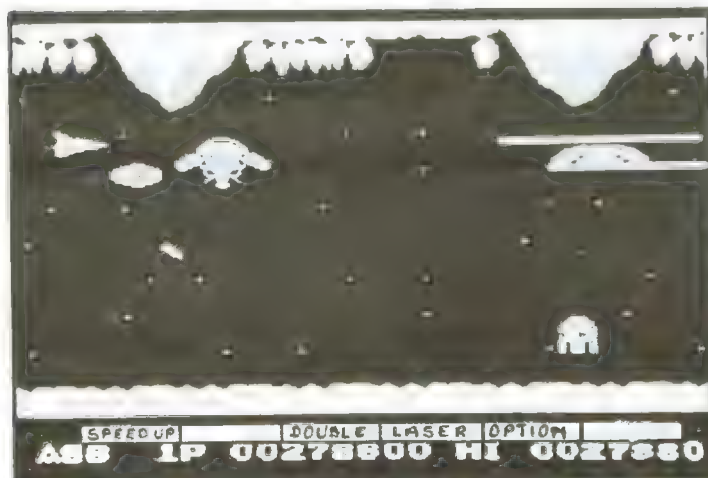


FOTO 3



FOTO 4



FOTO 5

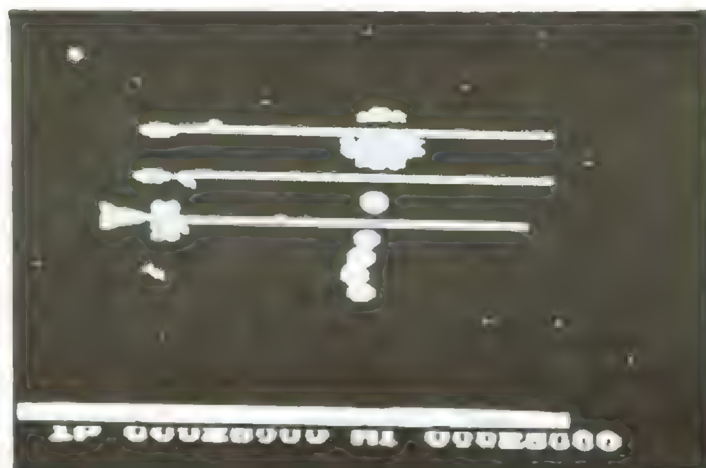


FOTO 6

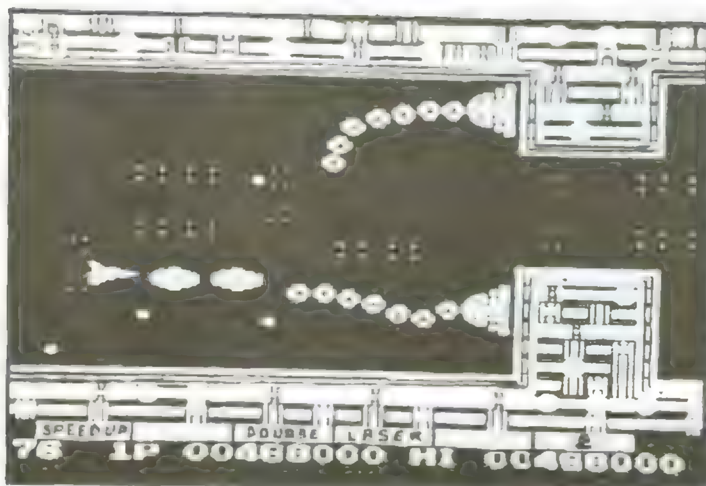


FOTO 7



FOTO 8

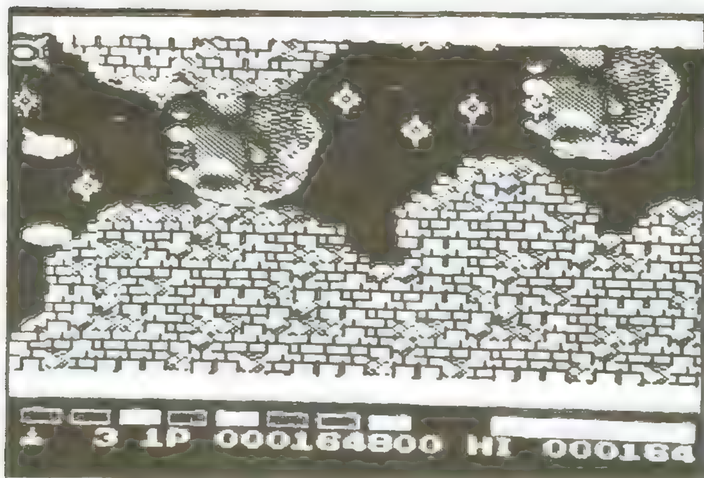


FOTO 9



FOTO 10



FOTO 11



FOTO 12

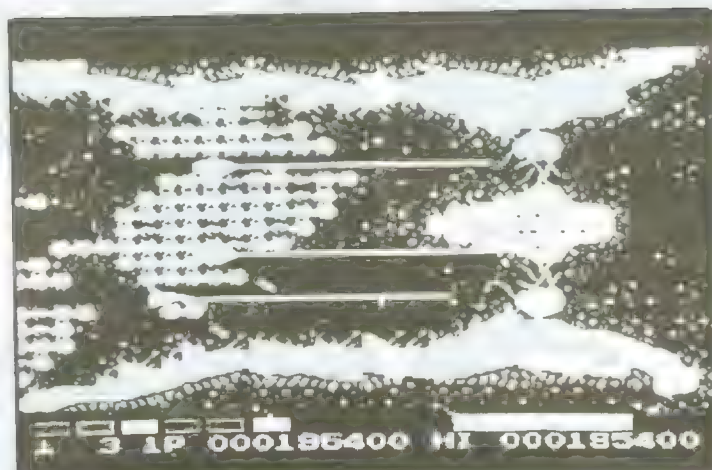


FOTO 13

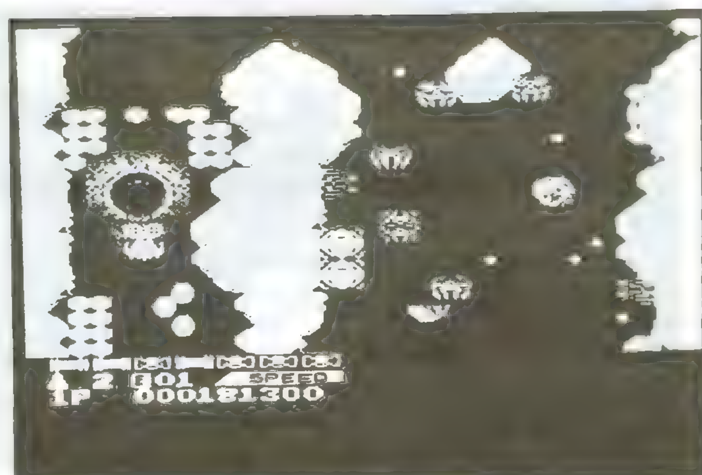


FOTO 14

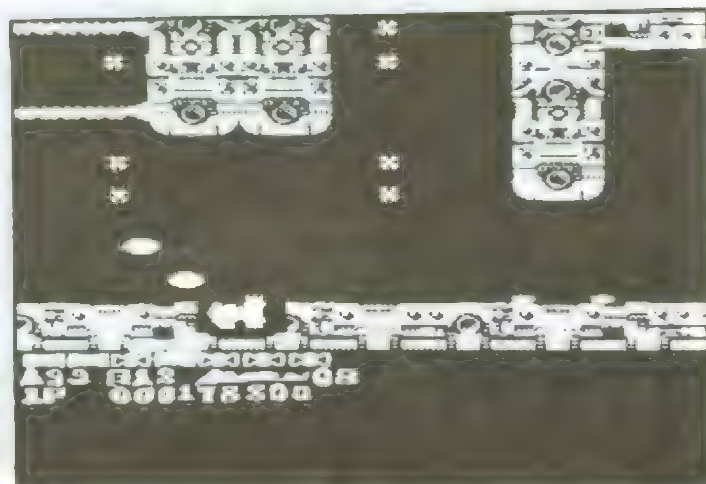
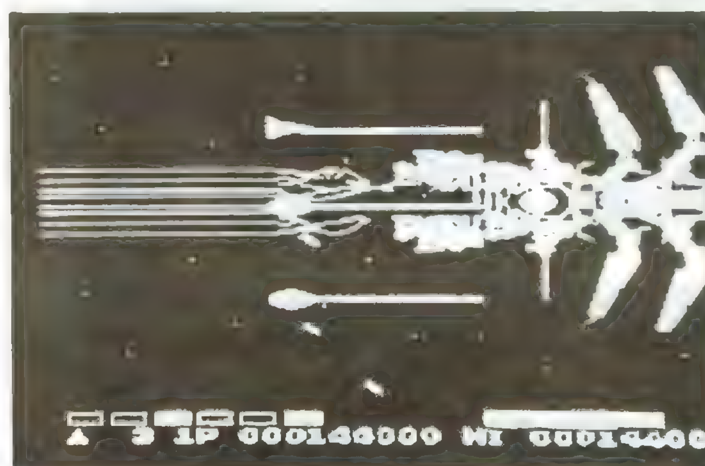


FOTO 15



EXTRA

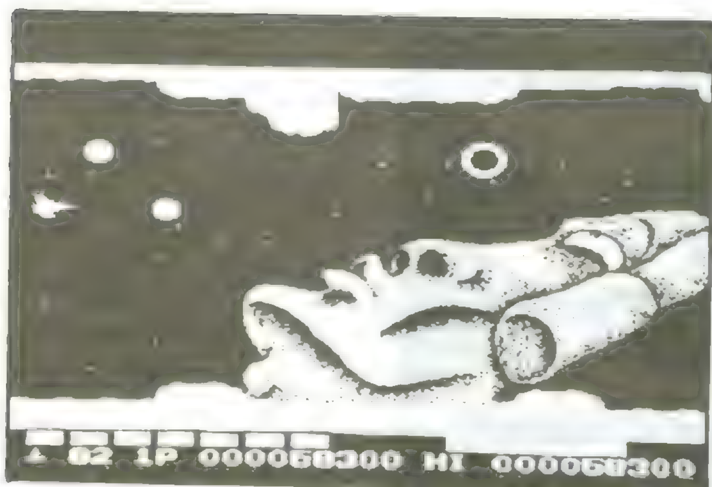


FOTO 16



FOTO 17



FOTO 18



FOTO 19

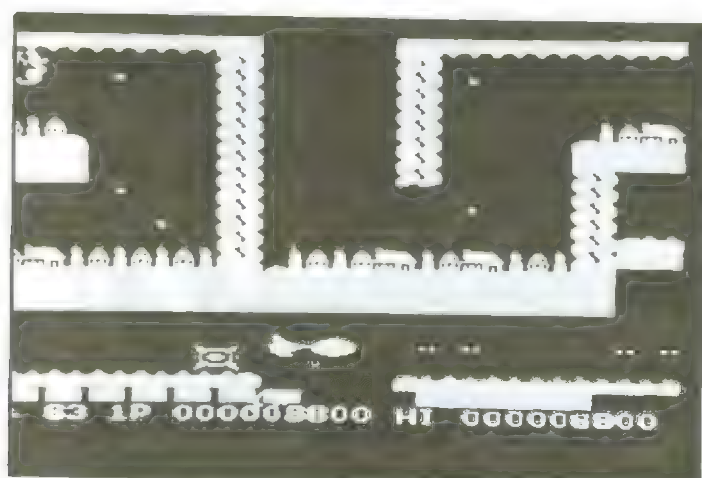


FOTO 2Ø



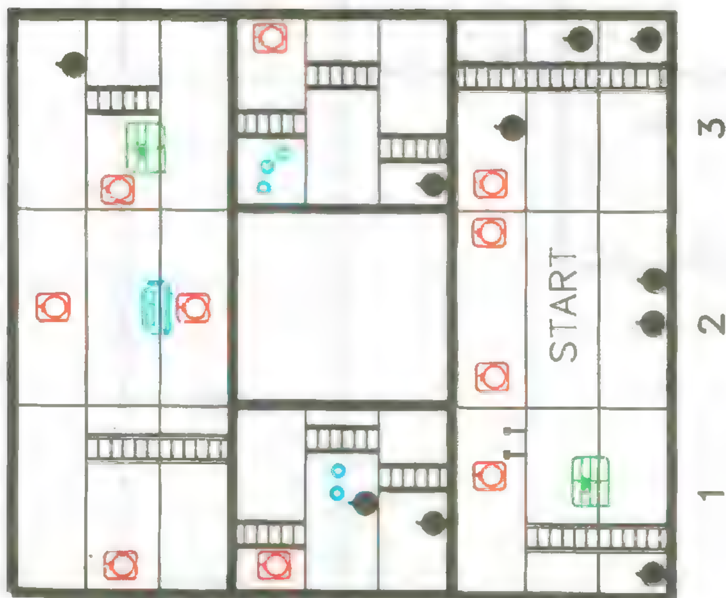
A

B

C

D

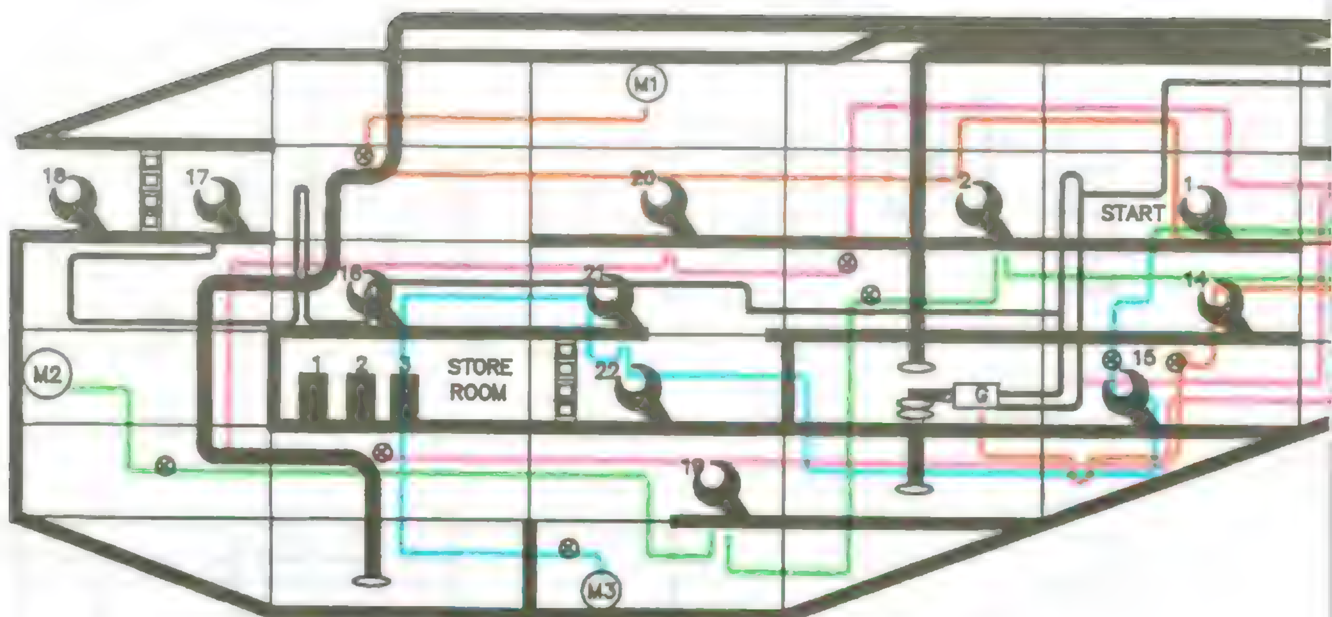
E



INSPECTEUR Z


A
B
C
D
E
1
2
3
4
5
START
START
BLOK 3
BLOK 4


INSPECTEUR Z
BLOK 5
A
B
C
D
E
1
2
3
4
5
LADDER
UITGANG
BOM
HOKJE voor bom
MUNTSTUK
GOKKAST
BARKRUKJE




Switch (met nummer)


Deur



Motor (met nummer)



Generator


Brandstofleiding


Electriciteitskabel


Lek


Reserve onderdelen
1: Electr. kabel Horizontaal
2: Electr. kabel vertikaal
3: Brandstofleiding

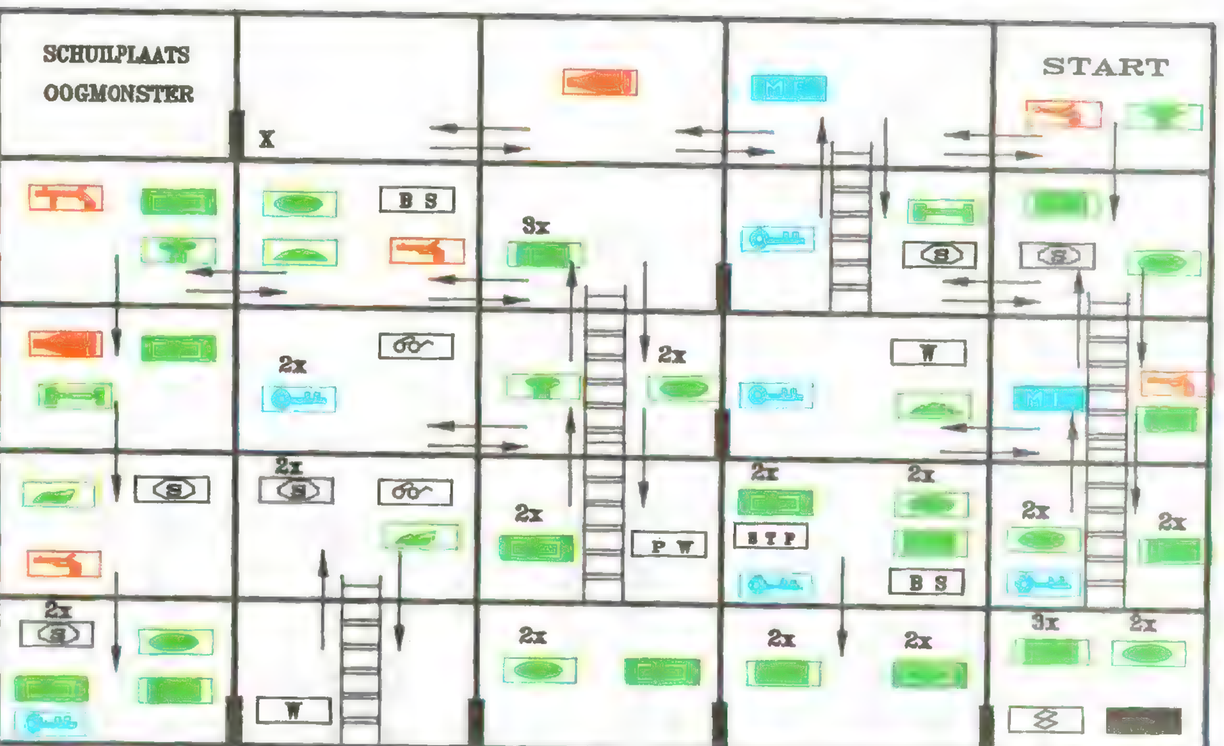


RASTERSCAN

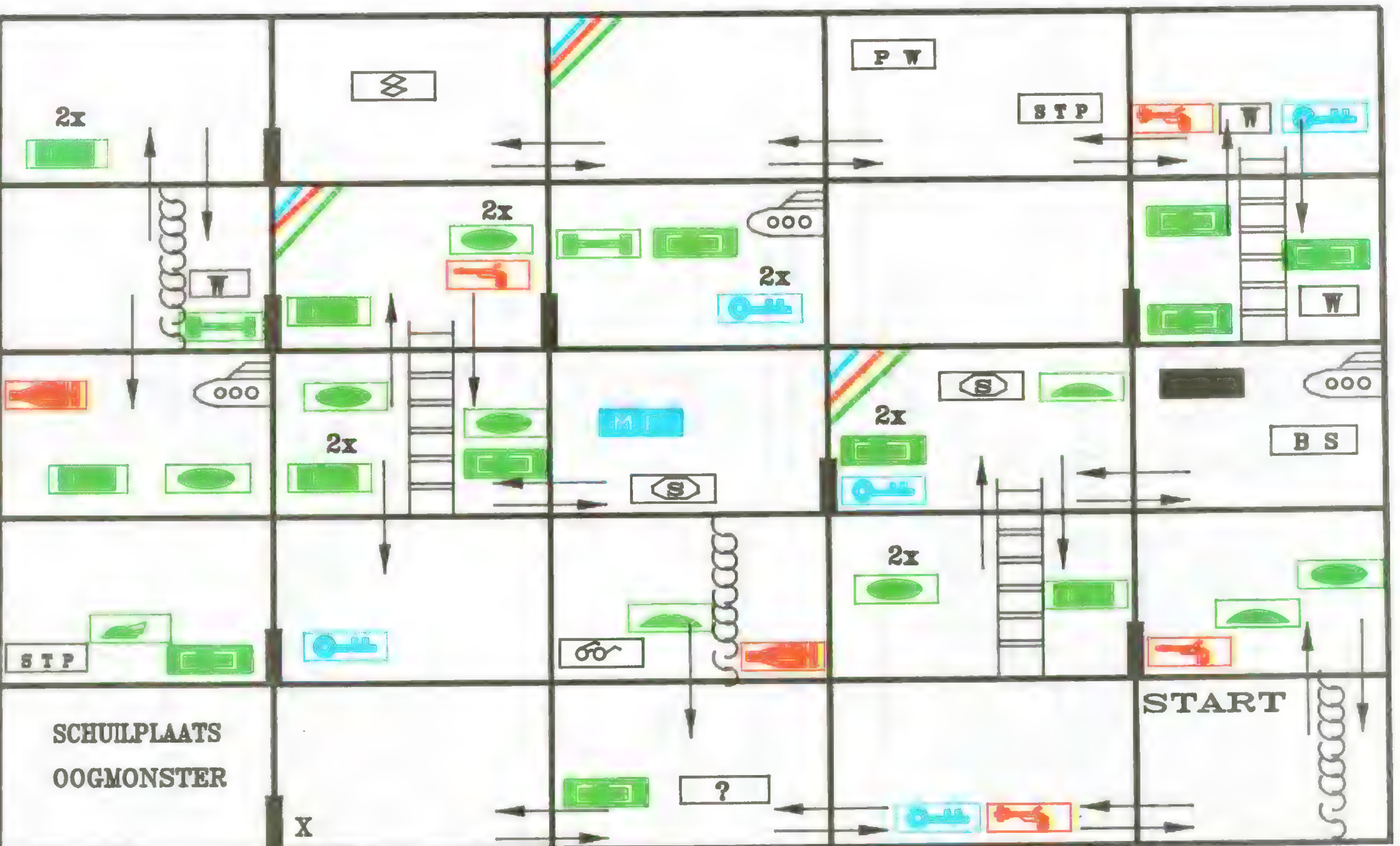


	FUNKTIE
1	Teleport naar nr. 16
2	Motor 2
3	Motor 3
4	Motor 1
5	Motor 4
6	Spel saven
7	Spel laden
8	Deur bedienen (puzzle)
9	id
10	Scanner on/off switch
11	id
12	id
13	Deur bedienen (puzzle)
14	Motor 1
15	Generator on/off
16	Teleport naar nr. 1
17	Deur bedienen (puzzle)
18	id
19	Motor 2
20	Motor 4
21	Motor 3
22	Deur bedienen (puzzle)

. D O T A .



	Energie		Pistool
	Herstel		Bompistool
	Verzwak		Superpistool
	Hoedje		Extrapistool
	Superhoed		Goud
	Vliegkracht	B S	Bonus
	Medicijn	P W	Voltreffer
	Sleutel	S T P	Stop
	Kaart		Bril
	Versnel		Lokaas
X	Geheim	W	Warp


P W
S T P
B S
2x
START
?
X
SCHUILPLAATS
OOGMONSTER
D O T A

De sekte

Dit is de volledige oplossing:

noord (2x), breek raam, ga raam, oost, h (4x), open raam, ga raam, pluk haan, pak batterijen, l (5x), west, noord (2x), oost, zoek apostel, pak mantel, west (2x), open kastje, pak sleutel, oost, zuid (3x), west, ontsluit slot, leg sleutel neer, open deur, ga deur, pak paraplule, zuid, open lade, pak zaklantaarn, bevestig batterijen, noord (2x), beweeg globe, zoek kast, pak spiegel, schijn lamp, ga paneel, noord, pak doodshoofd, zuid (3x), oost (2x), ga raam, noord (2x), west, sloop luik, ga luik, l (2x), open deur, ga deur, leg paraplule neer, l, sloop tralies, ga tralies, leg mantel neer, leg doodshoofd neer, leg spiegel neer, noord, h, west, h (4x), pak spade, l (2x), ga luik, oost, zuid (3x), oost, graaf kuil, pak grafsteen, leg spade neer, west, ga raam, noord (2x), west, ga luik, l (2x), ga deur, l, ga tralies, pak mantel, pak doodshoofd, pak spiegel, west, noord, zuid, west, oost, trek draad.

Met de opdracht DIA krijg je een volledig overzicht van alle locaties.

King's Valley II

Hier volgt een compleet overzichtje met de muziek en puzzel stages:

MUSIC STAGE in: 7, 32, 40, 50 en 53
PUZZLE STAGE in: 20, 35, 43, 52 en 55

Er zijn ook "gekke" codewoorden:

19881988	stage 51
HELPMODE	stage 47
GAMEMODE	stage 49
DEMOMODE	stage 51
KINGMODE	stage 53
FESTIVAL	onkwetsbaar
TRYAGAIN	F5 continue functie
HAMALECH	stage 12
HALLOOOO	stage 47 + 12 levens

Als je onderstaand programma runt kan je een bepaald aantal levens kiezen (1 t/m 99). Nu zal de computer al de codewoorden voor alle zestig stages met dat bepaalde aantal levens afdrukken.

```
10 DEFINTA-Z:Y=1:X=0
20 SCREEN0:COLOR15,4,4:CLS
30 T$="(C)'89 THE GAMEWARROIRS EDE(NL)"
40 INPUT"LEVENS :";L
50 IFL<1ORL>99THEN40
60 PRINT"PRINTER ? (J/N) :":INPUTP$
70 IFP$="J"ORP$="j"THENP=1ELSEP=0
80 IFL<10THEN100
90 X=X+1:L=L-10:IFL>10THEN90
100 B$=CHR$(X+65):G$=CHR$(L+65)
110 FORI=1TO60
120 G=(I/16+65)
130 A$=G$+CHR$(G)
140 F$=CHR$(Y+65)+B$
150 Y=Y+1
160 IFY=16THENY=0
170 IFP=1THEN200
180 PRINTI;A$+F$+"AMCN"
190 NEXT:PRINT:PRINTT$:END
200 LPRINTI;A$+F$+"AMCN"
210 NEXT:LPRINT:LPRINTT$:LPRINTCHR$(12):END
```

Vera Cruz

Deel 1

Op de grond:

patronenhuls 9mm gemerkt TE 9 F 3-79
pistool MAC50 9mm
handtas met papieren op naam van Vera Cruz
een pakje Camel
make-up spullen
zwarte knoop (in de linkerbenedenhoek)
adresboekje met de volgende gegevens:

EVA
Bar de Vrachtrijders
Givors, 69

Nadina LAFEUILLE
Balaystraat 2
St-Etienne

Huub:
Tel. 78031846

DE KROESKOP
Bar DE POPULIEREN

Op de tafel:

afscheidsbrief waarin staat:
"Mijn God wat ben ik dit leven zat"
asbak met twee peukjes, nl.
1 Rothmans
1 Camel
(bevlekt met lippenstift)
een pakje Rothmans
een doosje lucifers met opschrift:
Le FRISE bar
Stationstraat 2
St-Etienne

Bij Vera Cruz:

zwarte draad onder de nagel van linkerhand
littekens van slecht geheelde spuitwondjes

Deel 2

- De getuigenissen (je print deze informatie best uit)

Naam:	Adres:
Eva Delarue	Bar de Vrachtrijders
Hubert Delroche	Juwelierszaak St-Etienne
Nadine Lafeuille	Balaystraat 2 St-Etienne
Stanislas Kowalski	E.Zolaplein 310bis Villeurbanne
Simone Duplat	Residence du FOREZ
Gilles Blanc	Le Frise bar Stationstraat 2 St-Etienne

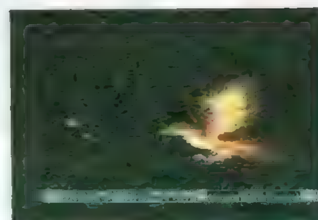
- Diamant Netwerk

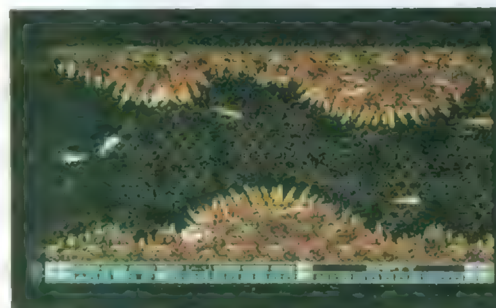
CIAT St-Etienne:
aanvraag van informatie omtrent de zaak Delroche
CRRJ Lyon:
aanvraag van informatie omtrent Blac Gilles
CIAT Lyon:
aanvraag van informatie omtrent de zaak Blanc
PRIS St-Paul:
aanvraag van informatie omtrent de gevangene Philibert Ziegler
GIE St-Galmier:
aanvraag van informatie omtrent de affaire Ziegler
CRRJ Lyon:
aanvraag van informatie omtrent Stanislas Kowalski
GIE Montbrison:
aanvraag van informatie omtrent de affaire Blanc
CRRJ Lyon:
aanvraag van informatie omtrent Vera Cruz
BDRJ Lyon:
identificatie Philibert Ziegler

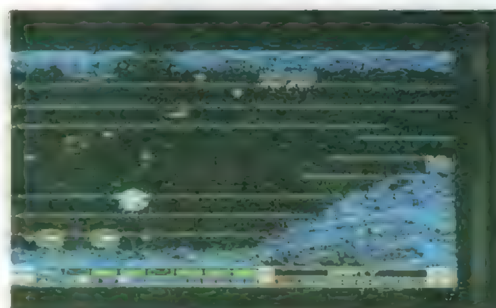
Konami passwoorden

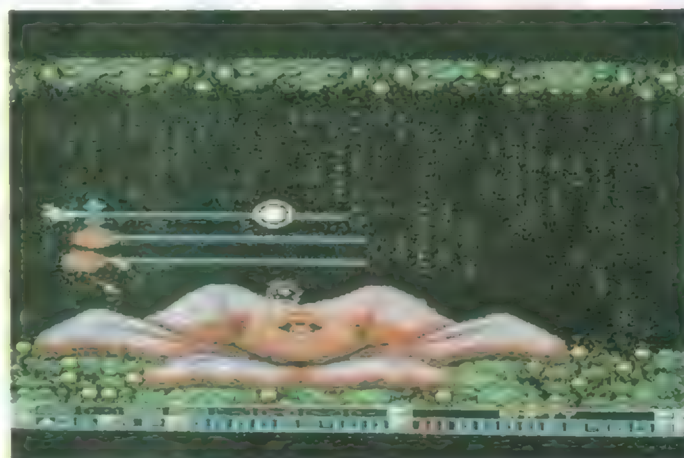
Konami-keywords zijn heel leuk, maar als je ze niet kan invoeren ben je de klos. Je moet weten dat Konami werkt met een QWERTY toetsenbord, en u misschien met een AZERTY. Gebruik dan de volgende conversietabel:

QWERTY	/	AZERTY
Q	/	A
W	/	Z
A	/	Q
Z	/	W
M	/	?,



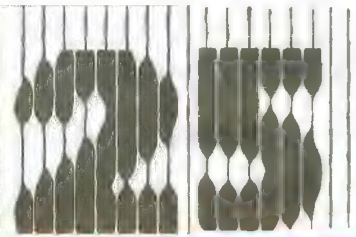




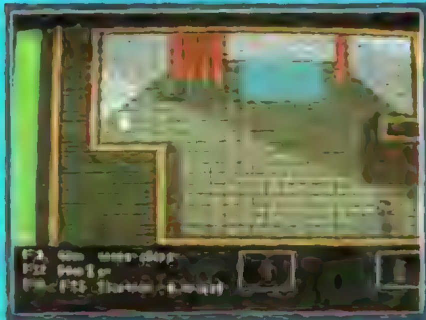


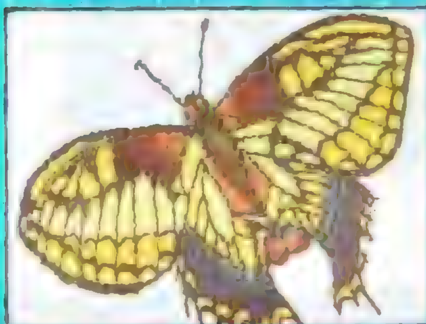
juli - augustus 1989
155 fr / fl 7.95
+ disk : 395 fr / fl 21

MSX CLUB magazine



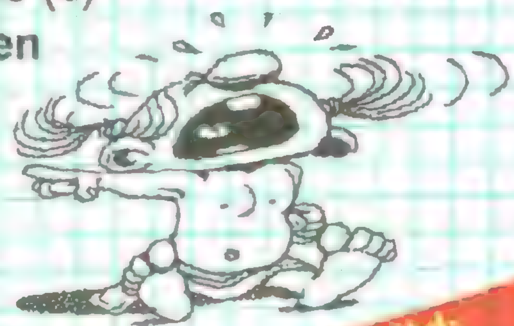












Programmeerwedstrijd:
3 KLEURENMONITORS TE WINNEN!

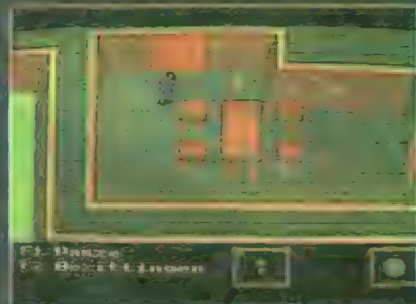
een uitgave van MSX-club
BELGIË - NEDERLAND

THE CASTLE

(c) MSX CLUB 1989







MSX Club Producties

Verzameldiskette of cassette (1985,1986 of 1987) — 750 fr./40 fl.

Deze diskette/cassette bevat een compilatie van al de programma's die in de desbetreffende jaargang zijn verschenen (1985: meer dan 50 programma's; 1986: meer dan 60 programma's; 1987: meer dan 60 programma's).
Het pakket wordt geleverd met een klein handboekje waarin u een duidelijke toelichting vindt van elk programma.

Workshop '88 (Boek + 3 schijven) — 900 fr./49 fl.

Het boek, van maar liefst 120 bladzijden, bevat de belangrijkste teksten en cursussen (programmeertechnieken, screen I scrolling) uit onze jaargang 1986. Tevens vindt u een uitvoerige toelichting van elk programma en een verwijzing naar de diskette. In het boek vindt u geen listings want deze vindt u gebruiksklaar op de bijgeleverde schijven. Op de 3 schijven vindt u meer dan 200 programma's (1 MEGABYTE software). Zo treft u onder andere aan: basic, utilities, spelen, machinetaal, pascal, fonts & stempels voor Dynamic Publisher.

Turbo screencopy (MSX of EPSON & compatibelen) — 1050 fr./57 fl.

Met dit programma maakt u een afdruk van elk grafisch MSX-scherm (screen 2 tot en met 8) met behoud van de sprites. De afdruk naar het papier wordt weergegeven in 9 grijswaarden. De naam 'turbo' is zeer goed gekozen aangezien de snelheid van de printer bepalend is voor de tijd van de afdruk. Bij bestelling duidelijk opgeven V4 = EPSON of V5 = MSX.

Trans — 850 fr./45 fl.

Dit programma maakt uw EPSON, STAR, BROTHER, GEMINI, ... MSX compatibel. Zodoende kan u uw printer als volwaardige MSX printer gebruiken (MSX karakterset), met behoud van de meeste ESC-EP printmodes. Bovendien zijn er een aantal extra printmodes voorzien (dubbele hoogte karakters, reverse video, MSX screen mode 0 en 1) die kunnen worden aan/uit gezet met standaard of speciale ESC-EP sequences.

Color screencopy + trans — 1400 fr./75 fl.

Dit pakket bevat naast de kleurenscreencopy tevens de gewone turbo screencopy en trans (zelve en uitleg bij de diskette/tekstprogramma's). De kleurenscreencopy wordt geleverd in twee versies. Ze worden beide gebruikt zoals turboscreencopy. Bij de eerste versie worden er geen niet-kleurtinten afgedrukt, maar de afdrukverhouding is niet helemaal correct. Bij de tweede versie is het aantal kleurtinten beperkter maar is de afdrukverhouding bij benadering correct. Dit programma werd volledig getest op de EPSON JX 80 en de STAR NX-1000.

Superfont — 3000 fr./160 fl.

Superfont is een grafisch programma dat toelaat, op een eenvoudige wijze, tekst en tekeningen naar het MSX scherm of naar de printer (MSX of EPSON & compatibelen) te sturen. Superfont wordt met fonts die tekeningen als tekst kunnen bevatten. Het pakket bevat 40 verschillende karaktersets en meer dan 1200 kant en klare hoge resolutie tekeningen. Tevens vindt u in dit pakket een schijf waarop de 1200 tekeningen kant en klaar zitten als stempel voor de Dynamic Publisher. Zo is het mogelijk om op een vrij eenvoudige manier uw programma's van artwork te voorzien. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding.

Superimpose & video — 2300 fr./125 fl.

Met dit programma is het mogelijk om uw video-opnames van ondertiteling te voorzien. Tevens is het mogelijk om titelscene's, aftitelingen, teletekst en TV-krant op uw scherm en videoband te produceren. Het pakket bevat een uitvoerige handleiding.

Encyclopedie (MSX 2 Atlas) — 1200 fr./65 fl.

Een wereldatlas wordt in kaart op het scherm afgebeeld. Van elk land kan u afzonderlijk informatie opvragen zoals: oppervlakte, munteenheid, aantal inwoners, taal, godsdienst... Tevens bevat de schijf de vlaggen van alle landen en een grafisch overzicht van de onderscheidingen. Het programma werkt volledig menu gestuurd.

Dungeon II — 750 fr./40 fl.

Een arcade-adventure spel waarin u met behulp van kommando's het kasteel dient te ontvluchten. Formidabel aan dit pakket is dat er in het nederlands wordt gesproken.

Verzamelde spelprogramma's — 850 fr./45 fl.

Een compilatie van 17 hoogwaardige spelprogramma's (basic- en machinetaal spellen).

Peeks, pokes & truuks boek deel I — 275 fr./13.75 fl.
Peeks, pokes & truuks boek deel II — 295 fr / 14.75 fl

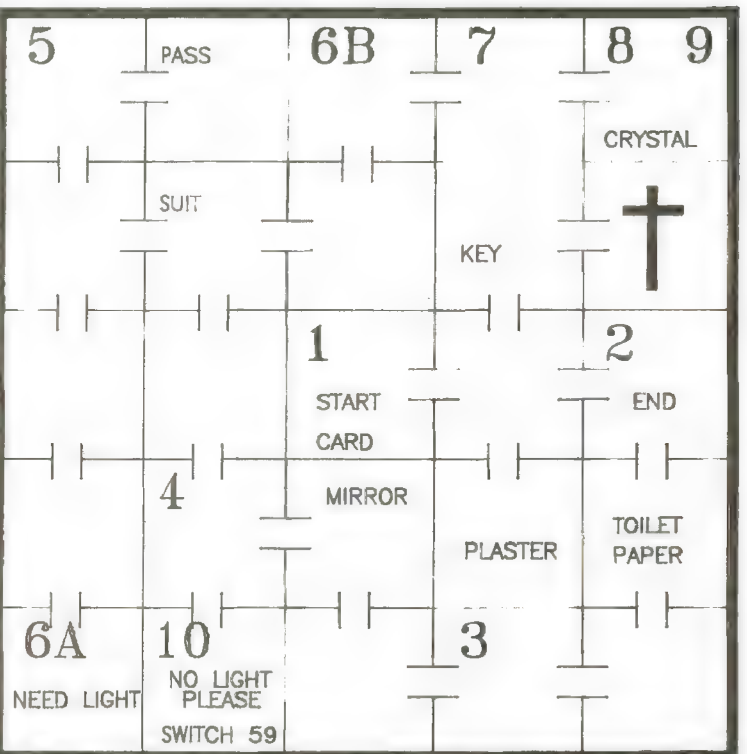
Nieuwe truuks, pokes en peeks aangevuld met complete mappe voor de echte [illegible].

50 Logo projekten (boek + schijf) — 990 fr./55 fl.

Voor de logo gebruiker is dit een unieke aanbieding. In het boek worden 50 projekten uitvoerig besproken en toegelicht. Op de schijf vindt u deze 50 programma's kant en klaar. Het boek kan apart worden besteld en kost dan 500 fr./30 fl.

Jaarboek 1985 — 185 fr./10 fl.

Een compilatie van de jaargang 1985. In dit boekje vindt u al de belangrijke artikels.



Salvage

PROBLEEM	OPLOSSING
1 DOOR	PUSH PAD
2 TELEPORT CONSOLE	TYPE .....(5numbers)
3 DOOR	UNLOCK DOOR (key)
4 MONSTER	FEED MONSTER (food)
5 DROID	INSERT CARD
6A COMPUTER	TYPE RUN (pass) FOR HELP
6B COMPUTER	TYPE RUN (pass) FOR A TRIP TO HEAVEN
7 BARS	SAW BARS (saw)
8 REACTOR ROOM	SUIT MUST BE WORN
9 CRYSTAL TO HOT	GET TONGS
10 CAN'T FIND NUMBER	SWITCH OFF AND TORCH OUT OF ROOM

OBJECTS

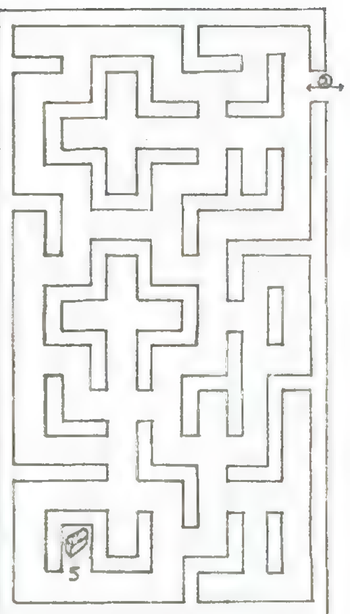
CARD	It has the number 11 on it	DROID	Droids number is 36 It has a tin slot
KEY	I see nothing special	SUIT	It has a hole in it
PLASTER	It is an elastoplast	SUIT with PLASTER	It has an elastoplast patch
PAPER	It has the number 43 on it	59	It is written in luminous paint
SAW	I see nothing special	SWITCH	It is embedded into the wall
MIRROR	Gosh I'm good looking	CRYSTAL	It has the number 27 on it

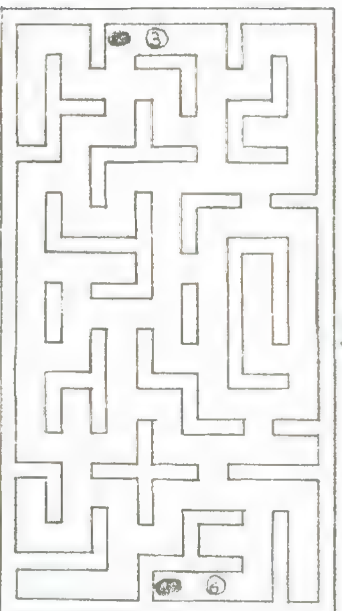
F Meulblok

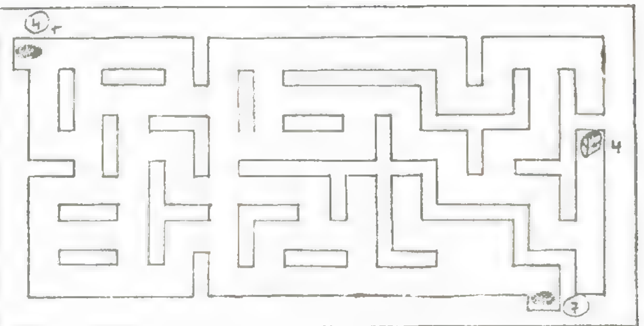
1.

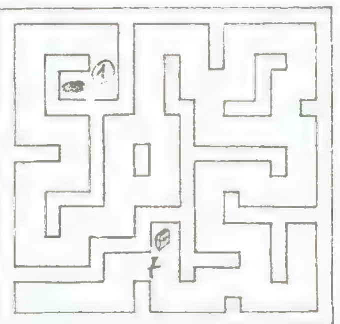
P. KALDEWAY



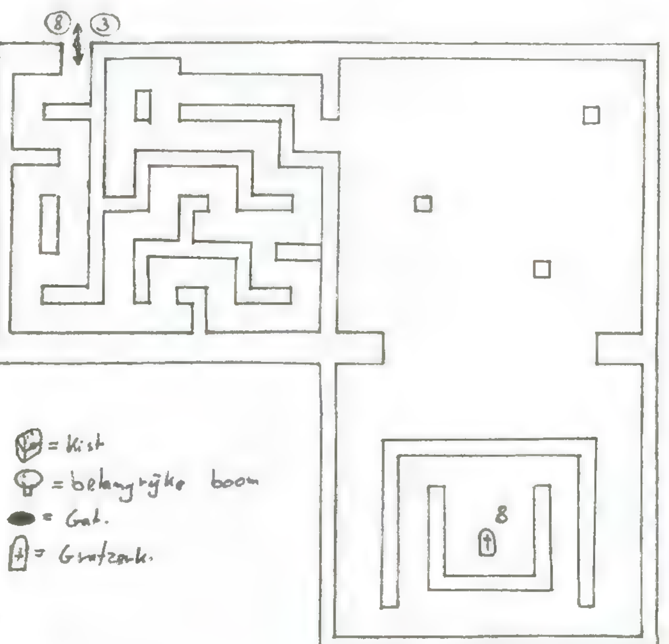


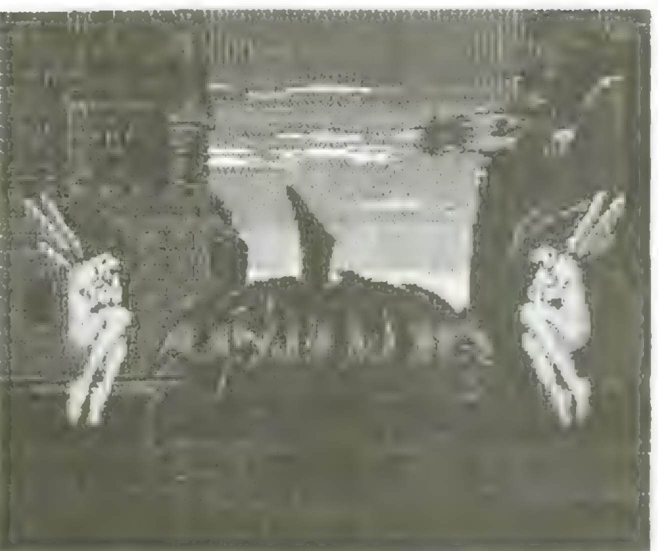






LAMPJE NODIG





In de rivier liggen kisten 9,10

De kisten:

1 - Kan
2 - Kruis
3 - Diamand
4 - Schild, Diamand.
5 - Na dood Vampier: Lampje
6 - Sleutel
7 - Zwaard
9 - Levenswater
10 - Diamand

Probeer eerst een boel LIFE te verzamelen.
Volgende monsters in de pan te hakken.

Slime 2x
Roper 2x
Zombie 2,3x
Hyper 2,3x
Gobolt

In boom 1 en 2 zitten eitjes.
Grafzerk 8 geeft dat het water opdroogt.

Skooter

Misschien zou dit spel Eggerland v0.5 kunnen heten..., dus het is een leuke! Ook hier wordt, als je afgaat, in de demo je mislukte poging naspeelt. Wel zijn de vijanden veel eenzijdiger van aard.

Veld 1

Hier kan nauwelijks iets misgaan. Gewoon de blokken ervoor wegschieten en de vruchten pakken. Onschendbaarheid kan je krijgen door het blok boven de aardbei linksonder neer te schieten. Als je het hartje pakt, dat hieronderuit glijdt, ben je tijdelijk onschendbaar en zullen alle vijanden in jou hun meerdere moeten erkennen.

Veld 2

Er zijn vaste routes, maar die kun je in verschillende volgordes nemen. In elk geval moet je eerst omlaag. Dan rechts- of linksom de vruchten pakken. Wel kunnen de druiven alleen via de linkse route gepakt worden.

Veld 3

Een geroutineerd Eggerlander draait hier geen enkel lichaamsdeel voor om. Schuif de blokken direct onder en boven de kaars naar links, blok voor de kaars omhoog of omlaag, pak de kaars, blok boven je omhoog, onder omlaag, en nogmaals aanschuiven om de zon te pakken. Zaklantaarn en gloeilamp (is dit spel soms gesponsord door Philips? Zie ook veld 7 en 8) idem dito, nee, vice versa.

Veld 4

Pak eerst de gloeilamp zodat de vijanden nog vast blijven zitten, dan de rest. Blijf bewegen en er kan weinig gebeuren. Voor de zekerheid kun je van te voren in het gedeelte met vijand beneden vast twee uitwegen schieten voor je erin gaat.

Veld 5

Dit veld is echt niet onoplosbaar, maar wel lastig (tot je het weet!). Om de voorwerpen te pakken (enigszins stereotiepe plaatjes voor computerspelen..), moet je een blok voor de pijlen zetten die je verhinderen het voorwerp te pakken. Deze blokken liggen rechtsonder, maar je hebt er maar twee nodig (van de drie). Ga de pijlen op de meest rechtse positie omlaag in, en gebruik geen spatie want dan vernietig je ze. Probeer door naar links te sturen eruit te geraken. Nu ga je er weer in, maar om het niet al te onzinnig te doen lijken (en te zijn), ditkeer boven de 'INSERT COIN'. Je hoeft niets te betalen. Stuur direct naar rechts en je bent bij de blokken. Schuif nu een blok van RECHTS het gekronkel in (onder het horizontale muurtje) en duw het er doorheen, tot op de pijl voor onze trouwe happer. Het blok zal omlaag glijden. Hap de happer op, en gebruik het blok weer voor de 'insert coin' (dit is nu milieubewust denken: recycling!). Pak dit voorwerp. Ga weer naar de blokken rechtsonder en schuif nu een blok van onderaf in de 'draaikolken', na het zover mogelijk naar links geduwd te hebben (weer tegen het muurtje aan). Schuif het door tot in de bovenste 'draaikolk', maar ga daar zelf niet in. Zelf ga je naar links en dan de draaikolk linksboven in. Nu moet je wachten tot het blok in de draaikolk rechts van je naast je komt (nu wel goed timen!) en als dat zo is stuur je rechts, zodat je het blok voor je uit schuift. Nu kun je gemakkelijk de andere gouwe ouwe computervriendjes pakken. Nu komt er een voor de Belgische lezers vast erg leuke mop?...

Veld 6

Nu heb je wel wat rust verdiend, en dus een gemakkelijk veld. Duw boven het tweede pijlblok van links omhoog en het eerste naar de pijlen omlaag aan de linkerkant. De rest gaat vanzelf. Zo moet je 6 blokken beneden krijgen (meer lukt ook niet). Nu kun je eenvoudig de voorwerpen pakken: eerst 'INSERT COIN', dan twee blokken wegschieten op de pijlen naar rechts, dan de rest.

Veld 7

Nu loop je een aardige kans een van je vijanden eens persoonlijk te ontmoeten. Maar eerst een medische tip: mocht het andrenalinegehalte in uw bloed op een gevaarlijk peil komen te staan, stop dan toch liever even (uw computer heeft niets misdaan!). Maar (goed nieuws!), onder het pijlblok naar links zit een hartje verborgen. Helaas is dit niet zo eenvoudig te pakken... Het veld is duidelijk: het pijlblok naar links moet omhoog geschoven worden, het blok omhoog naar links, rechts omlaag, en omhoog naar rechts, dit alles tot voor de pijlen naast, onder of boven de voorwerpen (oooh, wat een nostalgie, die voorwerpen!) die je nu kunt pakken.

Veld 8

Wederom een uitrustveld. De snelste manier is: ga direct naar rechts de pijlen in, blijf voortdurend links sturen en hou de spatiebalk/vuurknop ondertussen ingedrukt. Zo worden automatisch alle de blokken langs de 'weg' vernietigd, en kun je alles pakken.

Veld 9

De voorwerpen hier passen nauwelijks in het kader van het conciliair proces! Wat dat betreft kun je ze beter verwijderen en wel als volgt: Naar rechts als het busje helemaal omhoog gaat, omlaag, links, omhoog, rechts x2, omlaag x2, rechts, omhoog x3, links x2, omhoog, rechts, omhoog, links x3, omlaag.

Veld 10

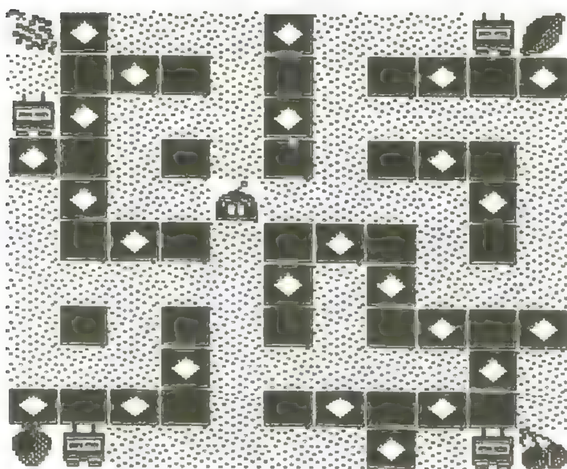
Irritant veld (laat je niet vastzetten in een van de vier kamers, blijf in beweging). Duw het blok linksmidden (richting: omlaag) naar rechts en geniet van de 'explosie'. Nu pijlblok links 1x omhoog duwen, omhoog naar rechts enz. Pak de voorwerpen. Let bij de kamer linksonder wel op: duw eerst het pijlblok omlaag 1x naar links, vernietig het groene blok (hartje!), en nu kun je het blok nog 1x naar links schuiven en ook hier naar binnen.

Veld 11

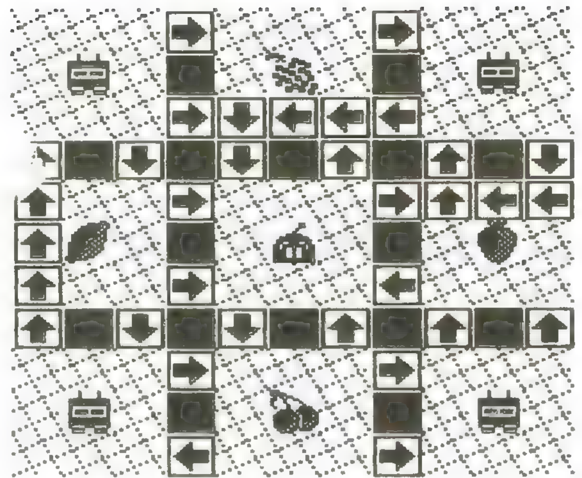
Don't worry, be happy, eat a snack. Laat je kaartje stempelen, ga in de buitenring en laat je meenemen tot je voor een van de 2 groene blokken in de ring daarbinnen bent aangekomen (tenminste, groen als je voor optie kleurenmonitor hebt gekozen). De trein is zo gek nog niet. Duw dit blok 1 naar binnen en wacht tot er geen busjes tussen de snacks zitten, duw het dan nog twee posities verder. Zo ook voor het nadere groene blok en... eet smakelijk (maar hou je cholesterol in de gaten!).

Veld 12

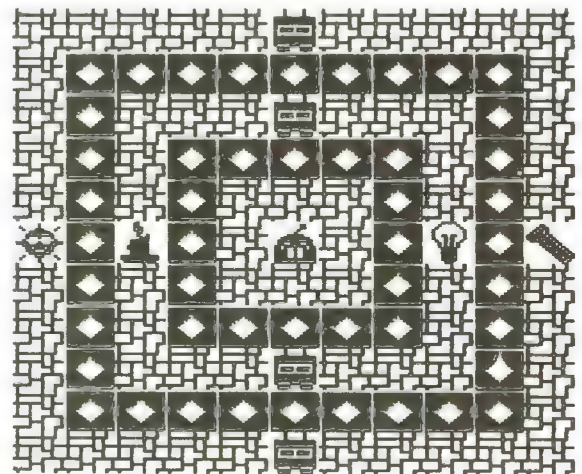
Oei... de oplossing van dit veld is gemakkelijker in te zien dan te verwezenlijken door die smerige...! tot zo. Daar was ik weer. In elk geval moet de hamburger als laatste gepakt worden want er is daaromheen vierzijdig eenrichtingverkeer, en niet naar buiten toe. De sorbet, dat is een probleem. Om deze te pakken is het handig eens terug te denken aan het vorige veld, en bv. veld 5, maar nu moet je zelf de groene blokken op de pijlen duwen! Het is mij nog niet gelukt, dus dat hou je nog tegoed (?).



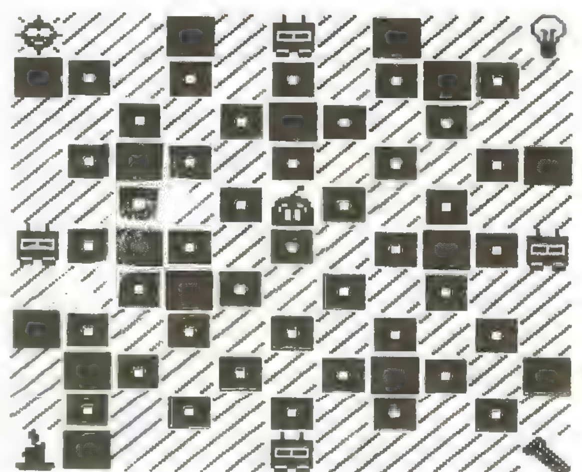
Veld nr. 1



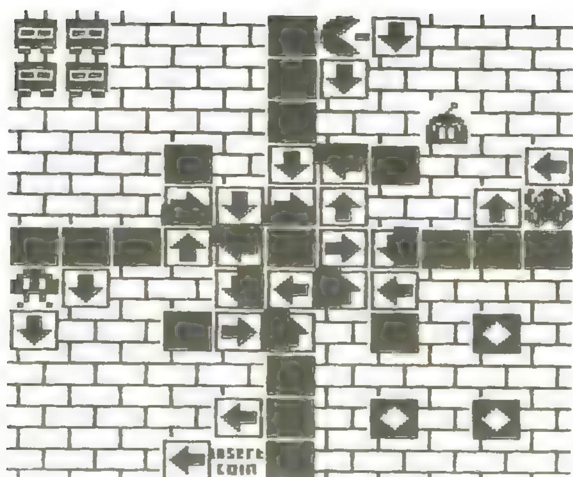
Veld nr. 2



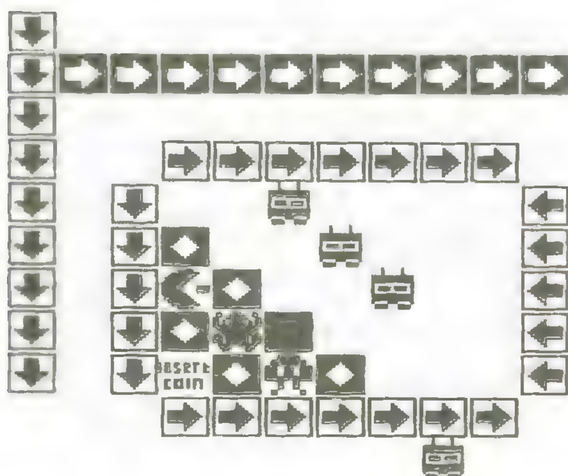
Veld nr. 3



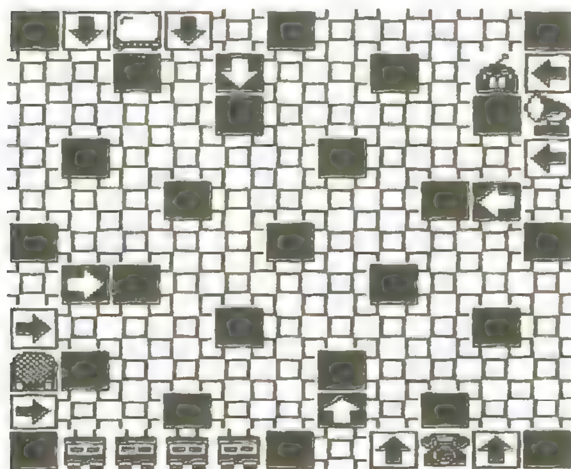
Veld nr. 4



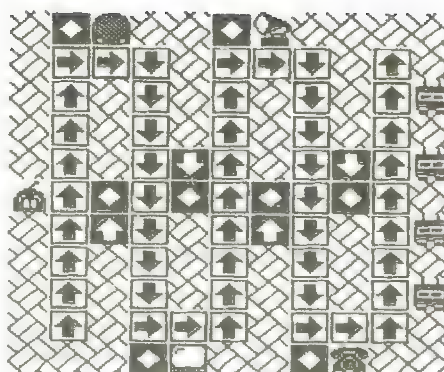
Veld nr. 5



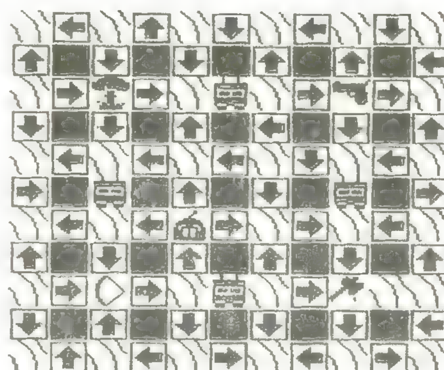
Veld nr. 6



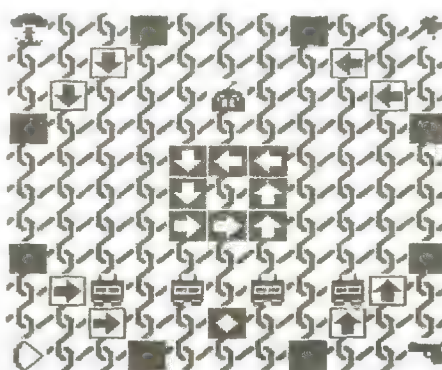
Veld nr. 7



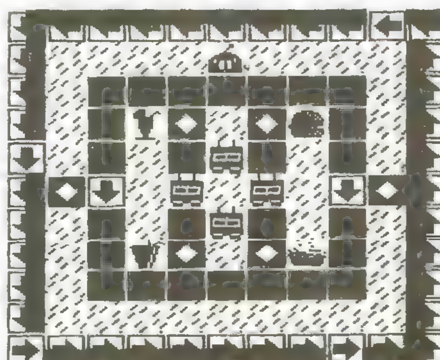
Veld nr. 8



Veld nr. 9



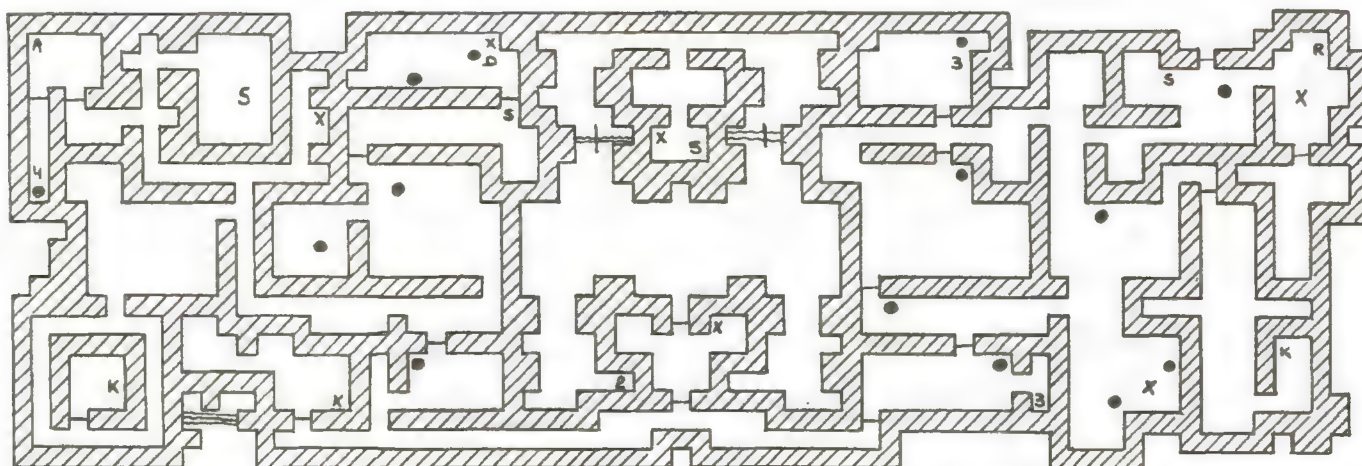
Veld nr. 10



Veld nr. 11

Avenger

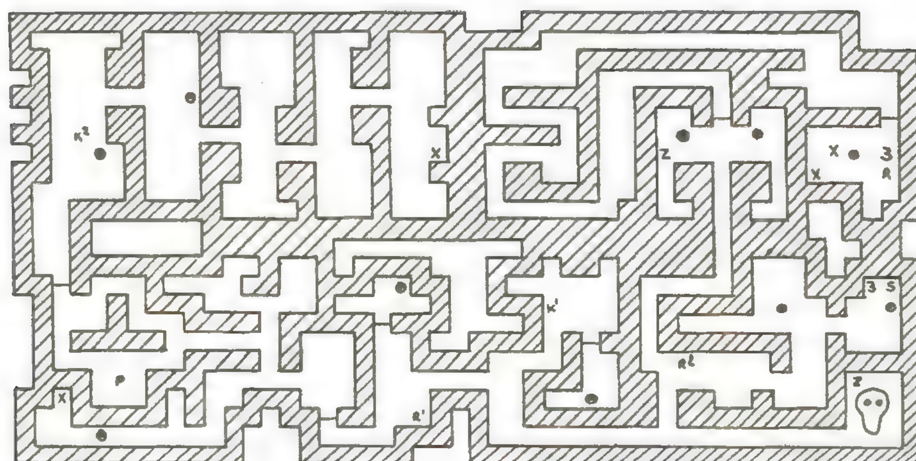
STAGE 1



K·2
R·5

A : AMULET
D : DIAMANT
B : BREEKIJZER
K : KRANS

STAGE 2



De volgorde waarop je de spullen kan pakken:

Amulet (in 1), diamant (in 1), breekijzer (in 1), zakje (in 5), krans (in 1), dood Nomoric (in 2) nu heb je het zwaard, dood tegenstander in 3, roos (in 6), dood Yeamon en pak hoefijzer (in 6).

Pak de schatten die apart in een kamer zitten (in 5 linksboven, in 5 linksonder, in 5 rechtsonder, in 1 linksonder) pas op het eind.

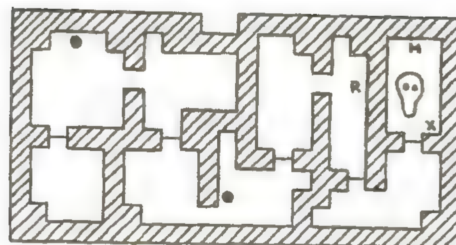
Let op! Verspil geen enkele sleutel! Je hebt ze ALLEMAAL nodig!

K¹ = 3
K² = 3
R³ = 1
R² = 1
R¹ = 5

Z : ZWAARD

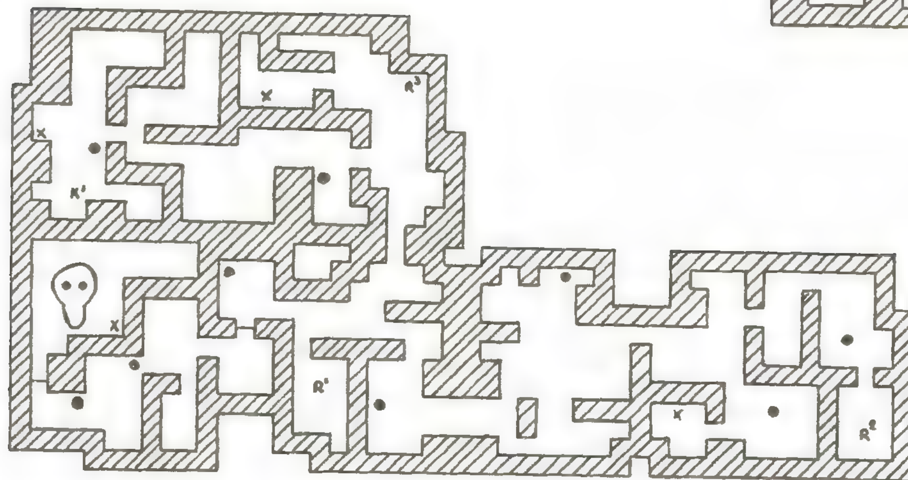
L HUYVENEERS

STAGE 4



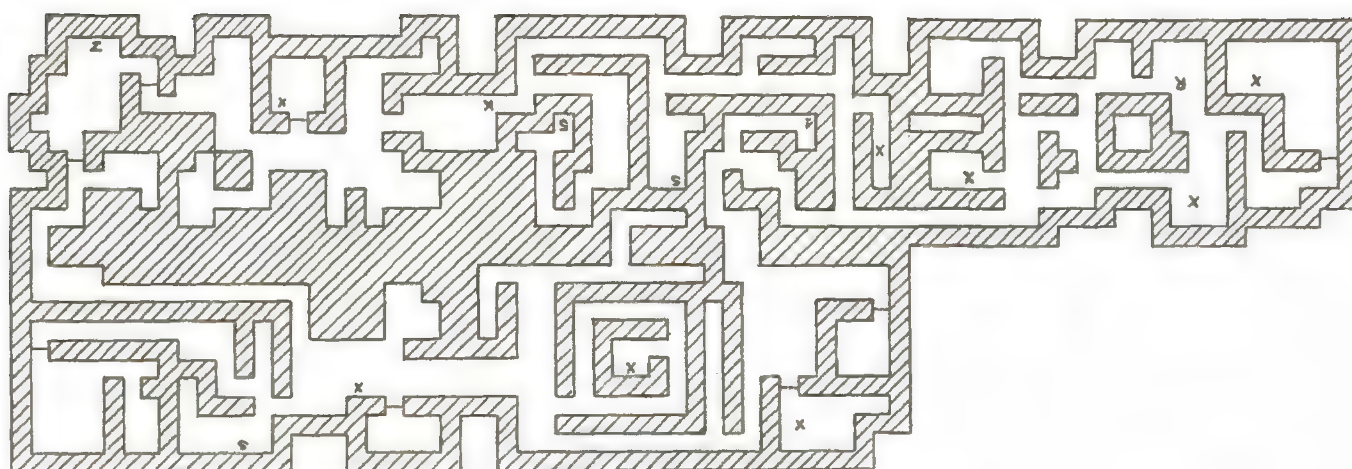
H = HOEFYZER
R = 3

STAGE 3



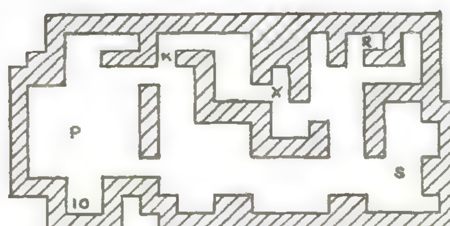
K' = 4
R' = 2
R² = 2
R³ = 2

STAGE 5



Z = ZAKJE
K = 1
R = 6

STAGE 6



R = ROOS
P = PERKAMENT
K = 5

L HUYVENEERS

Nightshade

De bedoeling van het spel is om de vier zombie's die door het doolhof zwerven op te sporen en dood te maken. Ze zombie's kunnen alleen met de volgende wapens gedood worden:

1. **HAMER**
2. **ZANDLOPER**
3. **KRUIS**
4. **BOEK**

De onbelangrijke bijfiguren kunnen gedood worden met de volgende wapens:

1. **KNOPEN:** dat is het rondje met het groter en kleiner wordend gat in het midden
2. **GOEIEDAG:** dat is het balletje met de stekels eraan
3. **MOLOTOV:** dat is het schuine staafje met twee "oortjes" aan
4. **SLINGER:** dat is het wapen dat op een spiraal lijkt

Met de bijhorende kaart krijgt men een goed overzicht van het geheel en kan men precies zien waar men zich bevindt. Zo kan men het spel zeker tot een goed einde brengen. Het spel geeft de mogelijkheid om in noordelijke en zuidelijke richting te lopen. De kaart kan alleen gebruikt worden wanneer men in noordelijke richting loopt. Verder kan men nog schoentjes met vleugels pakken, waardoor men harden lopen kan. Er is ook nog een flesje waardoor men weer de volledige sterkte krijgt. Op de kaart staan hokjes met getallen erin. De hokjes zijn de gebouwen en de getallen geven het wapen aan dat zich daar in bevindt. We hebben dezelfde nummering als in de vorige paragraaf gehanteerd.

De wapens om de zombie's mee van kant te maken liggen over het hele doolhof verspreid en van ieder wapen bevindt zich er maar een in het hele spel.

Guardic

Benodigdheden voor de velden:

01 niks
02 W2
03 shield
04 S1/W2
05 S1/W2
06 S1/W2/elec
07 S1/W2
08 W2
09 elec
10 shield
11 W2/throu
12 S2/W2
13 S2/W2
14 S2/W2
15 S1/W1
16 S1/W2
17 niks
18 elec
19 S1/W1
20 S1/W2
21 W2
22 shield
23 S3
24 S1/W2/elec
25 elec
26 S2 W1
27 S3
28 niks
29 S1/W2
30 W2
31 S2/W2/throu
32 W2
33 W2/elec
34 W2
35 W2
36 S1/W2
37 S1/W2/throu
38 W1/elec
39 niks
40 niks
41 S1/W2/elec
42 S1/W2/throu
43 W2
44 W2
45 S1/W2/elec
46 W2
47 W2
48 W2
49 elec
50 W1/throu
51 S1/W2
52 W2
53 S1/W2
54 S1/W2/elec
55 S?
56 niks
57 W2
58 S1/W2/throu
59 S2/W2
60 W2
61 elec
62 S2
63 niks
64 niks
65 S2/W2 (shield)
66 S1/W2/throu
67 W2
68 S1/W2/throu
69 niks
70 S1/W2/throu (shield)
71 S1/W2
72 ?
73 W2/throu
74 S1/elec
75 niks
76 S1/W2
77 S2/elec
78 niks
79 W1
80 S2/W1
81 niks
82 elec
83 S1/W2
84 S1/W2/throu
85 S1/W2/throu
86 S2/W2/throu (shield)
87 S1/W2
88 W2
89 S2/W2/elec
90 S1/W2
91 S2/W2
92 S2/W2
93 W2/throu
94 S2/W2/elec
95 W2/elec
96 S2/W2/throu
97 S1/W2
98 S2/W2
99 S1/W2
100 niks
101 shield
102 elec
103 W2
104 S1/W2/elec
105 S1/W2/elec
106 S1/W2
107 S1/W2/elec
108 S1/W2/throu
109 W2/S2
110 W2
111 shield
112 S1

(zie map p. 60)

Payload

Het spel: je moet met je vrachtwagen een vracht afleveren in een andere stad. Je hebt daar een bepaalde tijd voor. Onderweg moet je ook nog bijtanken.

De stopplaatsen: work (om je vracht te laden en te lossen), gas (om te tanken), drive-in (om iets te drinken) en paris tune (om extra accessoires te kopen).

Tips: schakel tijdens een police-patrol steeds de motor uit. De voornaamste tankstations liggen in Hakkaide, Aomori, Yamagata, Tokyo, Kanagawa, Ishikawa, Shimane, Fukuoka, Nagasaki en Kumamoto.
(zie map p. 58 & 59)

Girly Block

Zwarte vijandelijke robots vuren met vlammenwerpers. Men moet over de vlammen heenspringen. Dit lukt het best met een vierpotig onderstel.
(zie map p. 61)

kaart van

PAYLOAD

5-8 1989
door
J. v.d. Meerakker



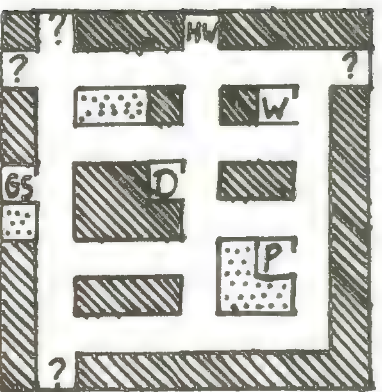
Hokkaido * A
Aomori * A
Akita E
Iwate F
Yamagata F
Miyagi * A
Shimane D
Tottori F
Yamaguchi B
Hiroshima A *
Okayama B
Hyougo E
Kyouto B
Fukui B
Ishikawa D
Toyama E
Niigata E
Fukushima E
Saga E
Fukuoka * A
Ooita C
Ehime F
Kagawa C
Oosaka * A
Siga B
Gifu E
Nagano F
Gunma B
Tochigi * A
Ibaragi E
Nagasaki D
Kumamoto D
Koochi D
Tokushima B
Wakayama D
Nara F
Mie B
Aichi * A
Yamanashi E
Saitama B
Chiba C
Kagoshima B
Miyazaki C
Shizuoka * A
Tokjo * A
Kanagawa D

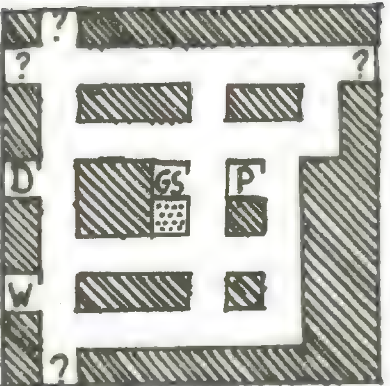
* = toegang tot Hyway

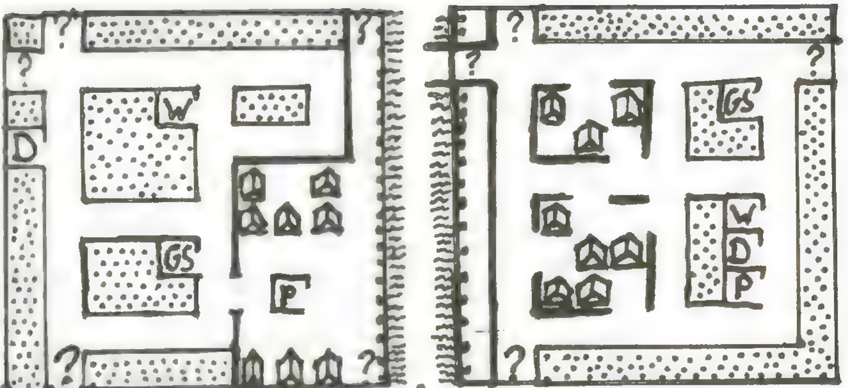
☰ = verbinding tussen 2 plaatsen

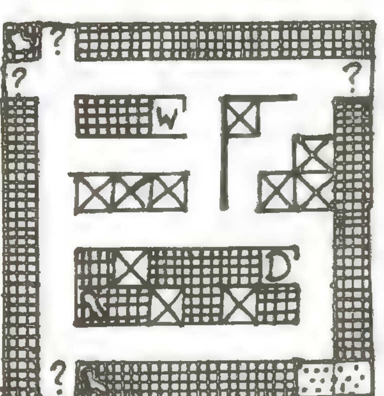
↕ = sluiproute

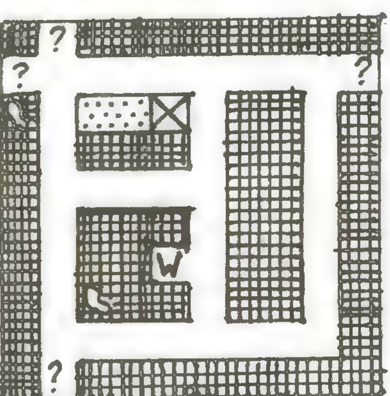
A t/m F : letter van de plattegrond van de plaats.





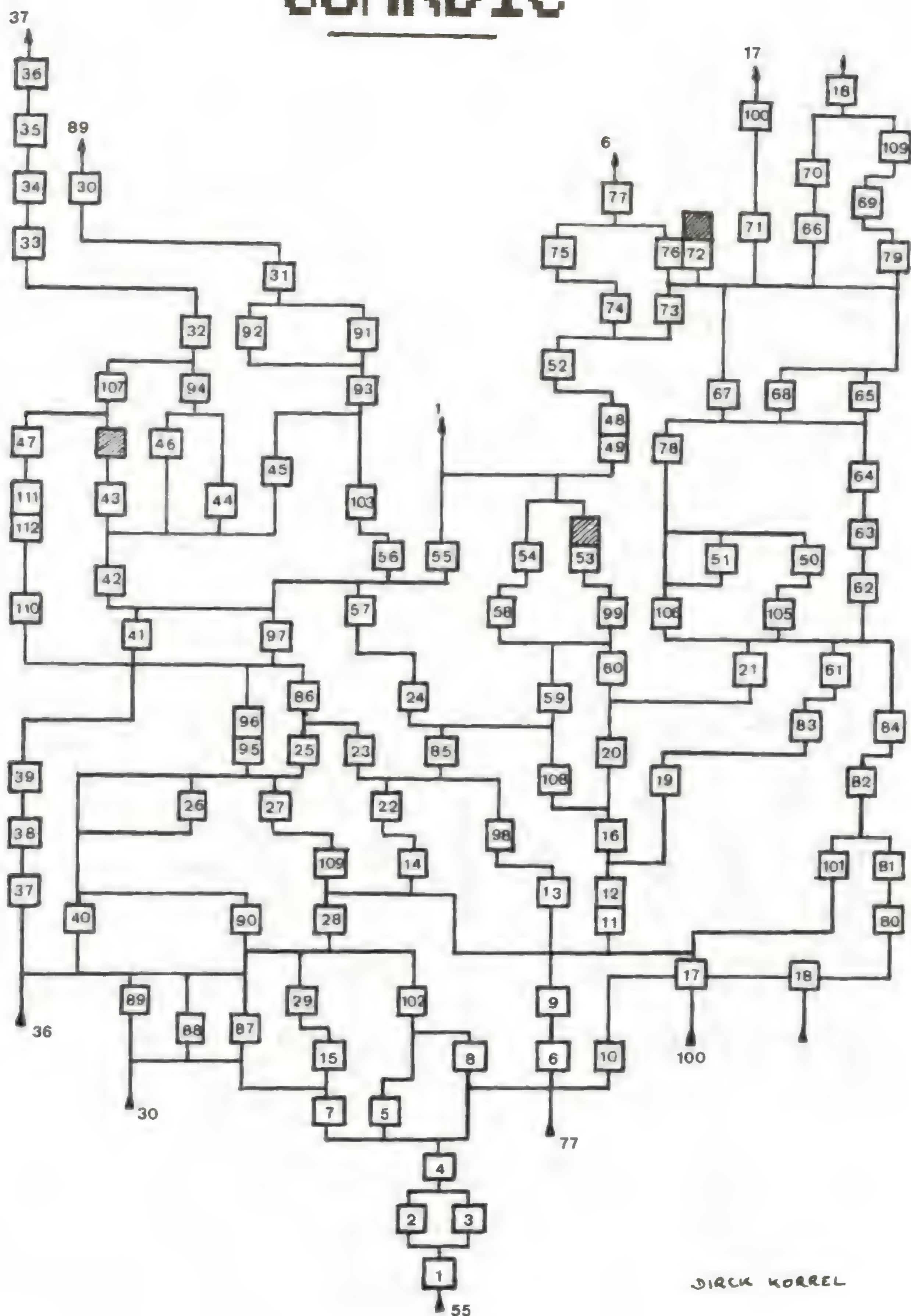




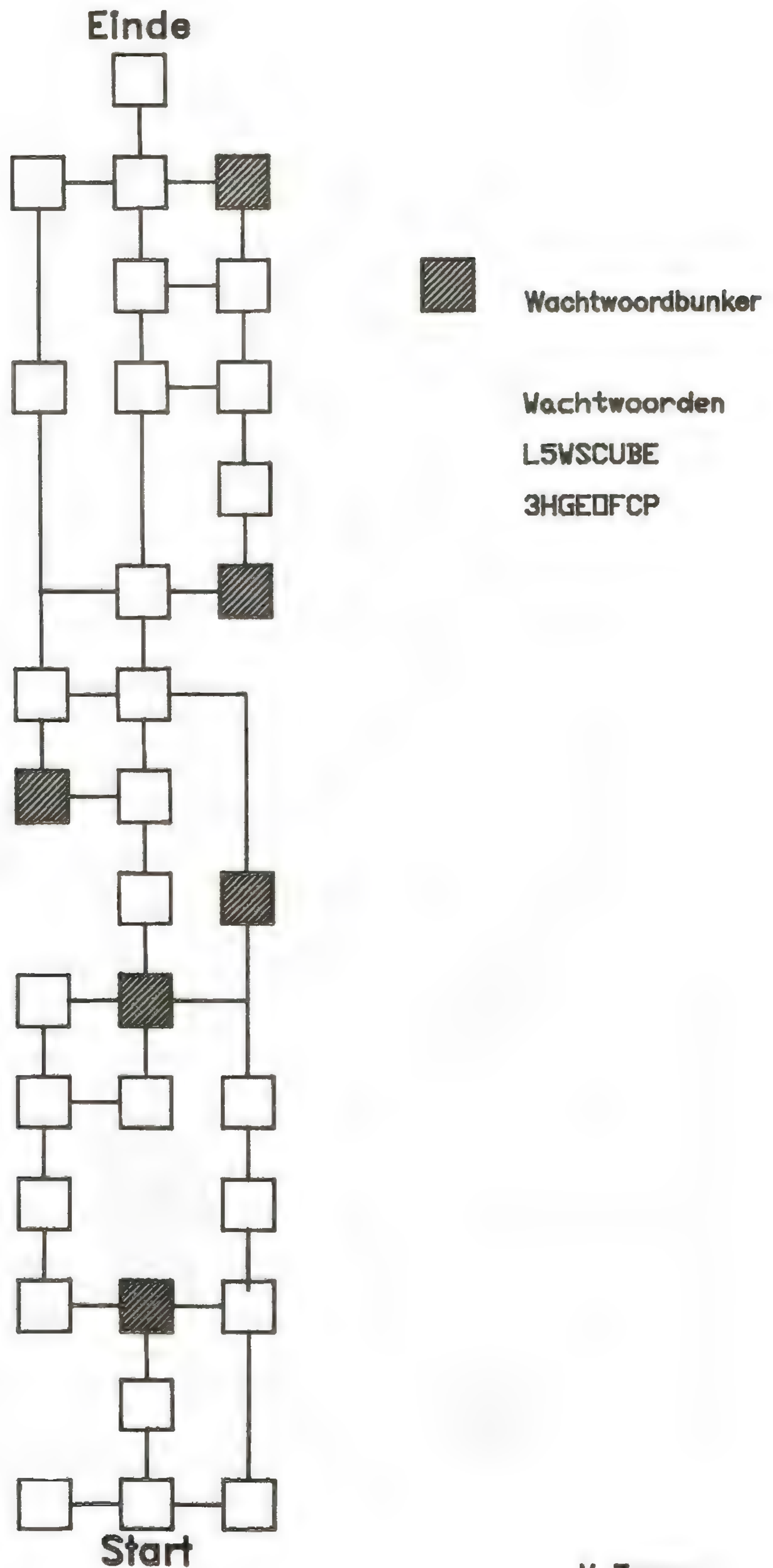


(symbool)	bebouwing
(symbool)	gras
(symbool)	akker
(symbool)	waterkant
(symbool)	loods
(symbool)	boerderij
?	bij sommige plaatsen een weg, bij andere gras of akker.
GS	gasstation
W	work
D	drive in
P	parts tune
HW	toegang tot Hyway

GUARDIC

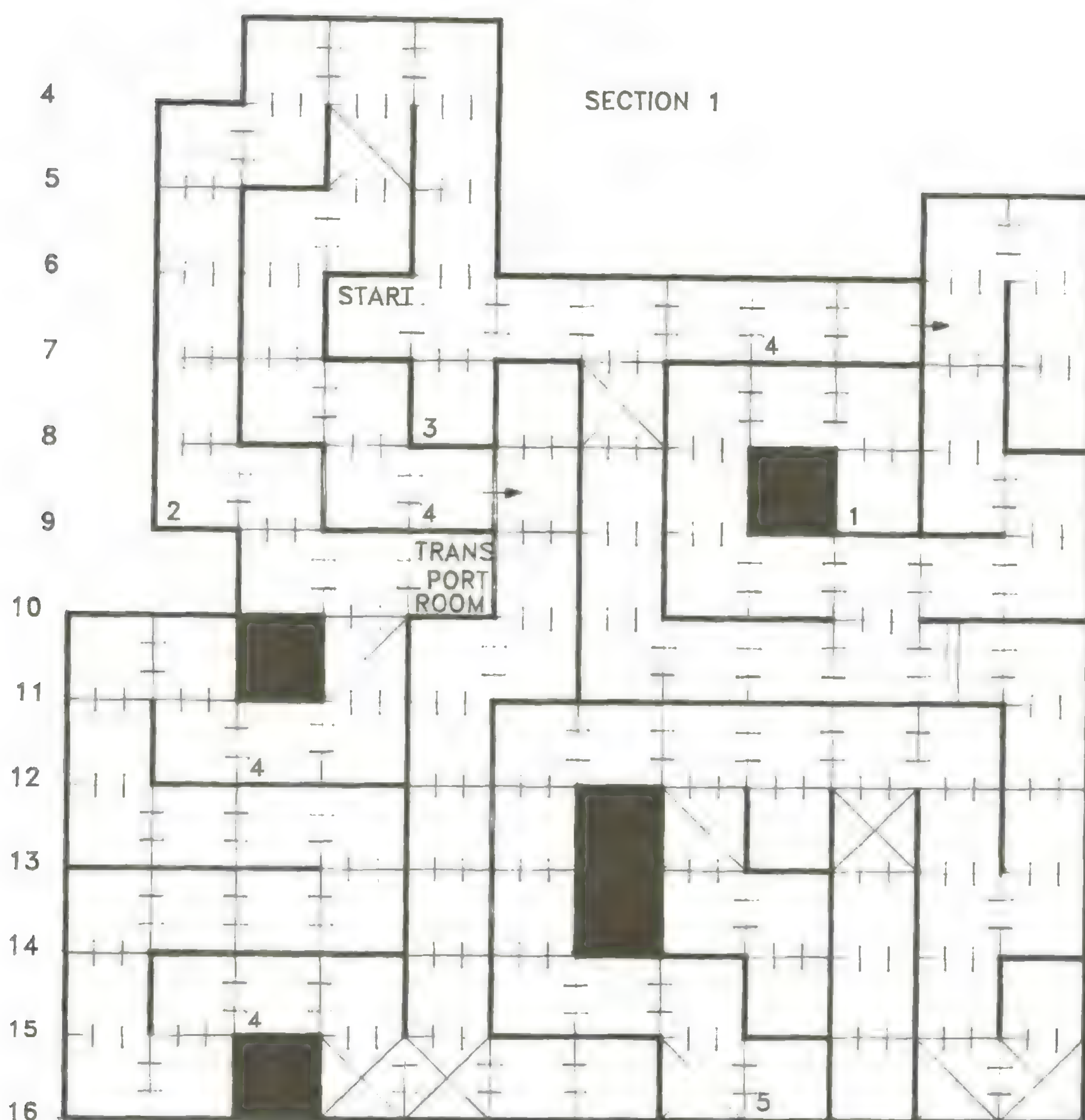


Girly Block


Einde
Wachtwoordbunker
Wachtwoorden
L5WSCUBE
3HGEDFCP
Start
V.Zamen

SOUL OF A ROBOT

D.Van Leeuwen



1 Laser op level 11 en 33 uitschakelen

2 Laser op level 28 uitschakelen

3 Laserpistool

4 Fungus (Dodelijk)

5 Transporterkey

A

30

31

32

33

34

35

35

37

38

39

40

41

42

43

5

TRANS PORT ROOM

SECTION 2

28

29

A

30

31

32

33

4

4

START

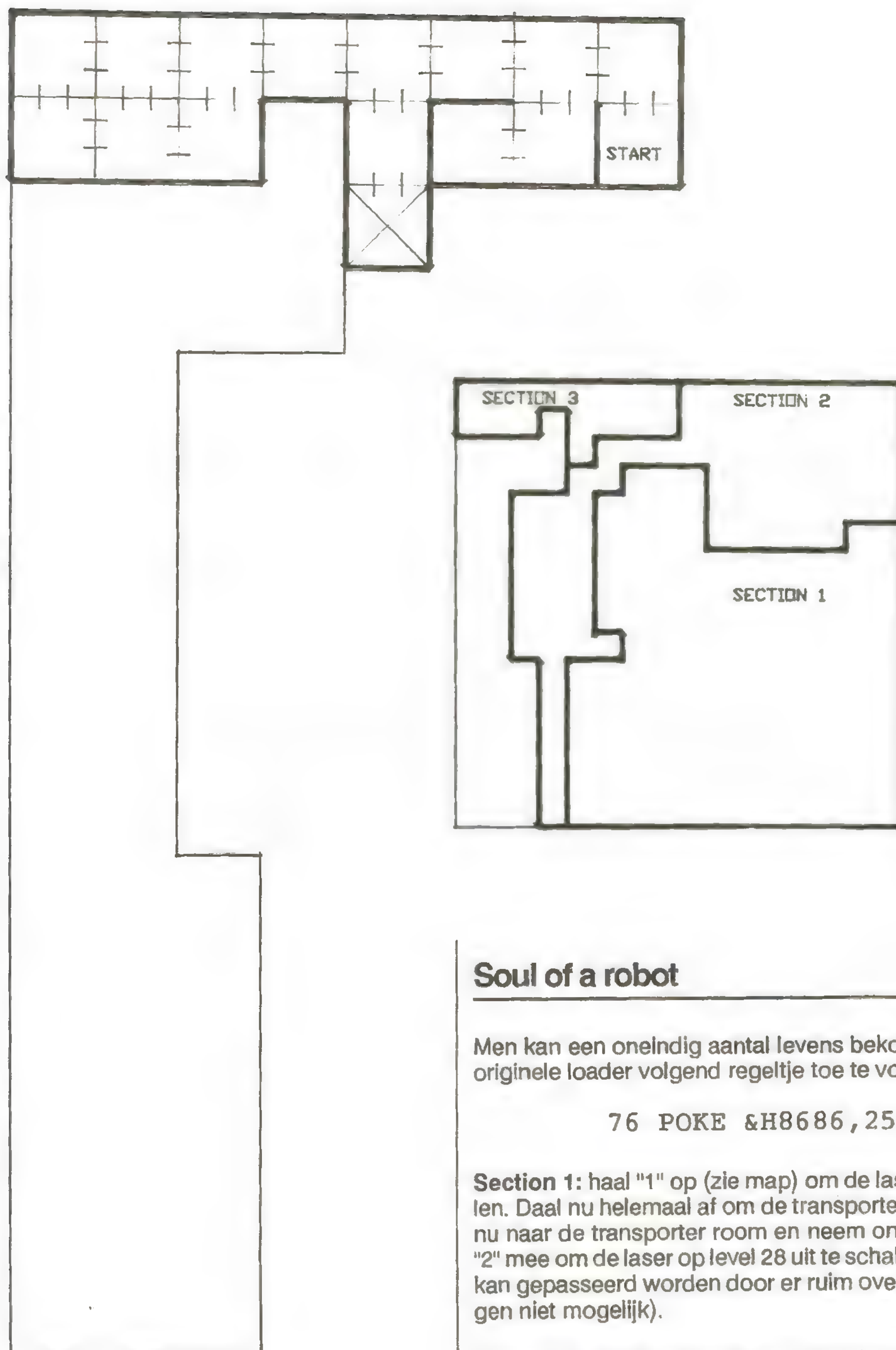
4

Hier moet je vliegen

Doorgang

Laser

Doorgang in 1 richting



Soul of a robot

Men kan een oneindig aantal levens bekomen door aan de originele loader volgend regeltje toe te voegen:

```
76 POKE &H8686,255
```

Section 1: haal "1" op (zie map) om de lasers uit te schakelen. Daal nu helemaal af om de transporter-key te halen. Ga nu naar de transporter room en neem onderweg nog even "2" mee om de laser op level 28 uit te schakelen. De "fungus" kan gepasseerd worden door er ruim over te vliegen (springen niet mogelijk).

Section 2: de "totempaal" kan bovenlangs worden gepasseerd (vliegend)

Section 3: deze heb ik nog niet uitgespeeld. Het is hier namelijk nergens mogelijk het spel te beeindigen. Misschien heeft dit te maken met het behaalde percentage? Of is hier een geheime doorgang? Wie helpt?

King kong 2 (zie map p. 66)

Tip

Maak de vijanden elke keer opnieuw dood. Ze kunnen altijd iets op zak hebben en op die manierkom je in hogere levels. De kleinen komen steeds weer terug, maar de groten (die genummerd zijn met een cijfer) niet. Verzamel zoveel mogelijk "gold", om "life" in sommige hutjes te kunnen kopen.

Het begin

Zorg er eerst voor dat je de knuppel (ROD) hebt. Die krijg je door de "grassogre" twee keer te doden met de rots. Hiermee kan je de CLUBMAN doden. Dan krijg je ballen om mee te gooien en gaan de muren boven en rechts open. Met de ballen dood je de GRIZZLY. De RED F. MAN heeft een soort slinger die zeer krachtig is.

Afkortingen:

pw = pigworm	tk = thinkskin
wb = wildboar	mf = mirefrog
ph = poisnfrog	ss = slipslime
go = grassogre	gy = gargoyle
bl = buckler	ww = woodworm
rt = ratt	ft = firetotem
pm = poleman	br = boomerang
sl = sealouse	pc = palconer
rm = rockman	dr = dungroll
bw = bowler	

GY = GRIZZLY	RS = REDSPIDER
CL = CLUBMAN	GR = GROUNDER
BS = BIGSPIDER	MW = MIREWORM
GW = GRASSWORM	TN = THE NASTY
CP = CENTIPEDE	MA = MUDARMOR
RFM = RED F.MAN	

Bij vijand:	**ligt:**
1	popje
2	ballen
3	?
4	popje
5	ballen
6	slinger
7	ballen, popje
8	plant
9	X
10	biefstuk
11	popje
12	?
13	?

Wie krijgt nudarmor dood en komt verder dan het vraagteken?

Inspector Z (zie map p. 37)

- Let op vallende stukken vloer, loop er niet tegenaan. Er af springen kan wel en is soms noodzakelijk.
- Blijf nooit te lang staan (wegens de vijanden).
- Je kan gokken (als je munten verzameld hebt) door voor de hendel van een gokkast te gaan staan en te springen.
- Er zijn ook verschillende exits. Door er binnen te gaan kom je in een ander vak terecht, echter in hetzelfde blok.
- Je kan hier en daar over de muur heenspringen, bijvoorbeeld in blok 4, vak B5 (op de bovenste verdieping). Spring op de rechtse ventilator en spring vervolgens weer naar rechts. De rest zie je wel.
- Wanneer je op de gokkast 777 hebt, ben je onkwetsbaar (echter niet voor de ventilators). Staat er HAL op de gokkast, dan krijg je drie extra levens.
- Er zijn ook geheime uitgangen waarmee je in een ander blok terecht komt. De algemene truuk is: omhoogspringen (als het goed is valt de inspector nu niet terug naar beneden) en dan de cursortoets omlaag indrukken. Hier volgen er enkele:

Geheime uitgangen in blok 1

In vak C3 (bovenste rij) zie je twee stoelen waartussen zich een bom bevindt. Spring je van de rechtse stoel in de ventilator die erboven draait, dan kom je in blok 2, vak C4 terecht.

In vak C1 (bovenste rij) staan twee krukjes. Wanneer je tweemaal dit scherm verlaat en terugkeert, moet je op het rechtse krukje springen. Je komt nu in blok 2, van C4 terecht.

Geheime uitgangen in blok 2

In vak C2 (bovenste rij) staan ook weer twee krukjes. Verlaat eerst het scherm via de ladder naar boven. Kom terug en spring op het linkse krukje. Je komt nu in blok 3, vak A1 aan. Via vakken E4 en E5 kom je eveneens in dit blok.

De exits van blok 2 zijn als volgt:

exit A1 - exit B5
exit B5 - exit A1
exit C2 - exit E5
exit E5 - exit C2

Geheime uitgangen in blok 3

In vak C5 (bovenste rij) op het krukje springen en je beland in blok 4, vak E3.

Geheime uitgangen in blok 4

In vak B5 (bovenste rij) op het rechtse krukje springen, en je gaat naar blok 5, vak D4

キングコング2 MSX2

KINGKONG 2

© KONAMI 1986

RvSoft

Legenda:

F1 = pause

F2 = items : SHOT 1 = wapens , SHOT 2 = kaarten e.d.

|!| = opening na doden van vijand , ! = Wie komt hier?

dr ballen	!		?	MA 13	TN gy 12	MW 11	
go	4 GW	plant rt pw	hakbijl bl	mf	mf 11	mf 11	
bl	BS 8	ROD (knuppel) go	go	wb RS 8	tk kaart	bw	bw
br boemerang	pc biefstuk	pc biefstuk	pf wb	pw rm	cp 7	rm	kaart
10 GY	GK	WW GY 1	wb	CL 2 pw	pm		
ft x ft boek knuppel 2	ft br boemerang	bw popje			CP 5	sl	6 RFM

x = snelst dood met boemerang

♦ = bij deze hut krijg je 'n soort hoorn

START



* poort , sleutel nodig.

+ poort openen met sleutel.

Een van de exits van blok 3: exit B2 - exit E2

Geheime uitgangen in blok 5

In blok 5 zit ook een geheime doorgang (zoeken maar!) waardoor je weer in blok 1 terecht komt.

Nemesis 3

In het spel zitten kaarten en geheime wapens verborgen. De wapens hoef je niet per se te pakken, maar het is wel gemakkelijker spelen. De kaarten moet je wel allemaal hebben, anders kan je het spel niet uitspelen. Er zijn drie kaarten (rood, blauw en groen).

Ronde 2

In rode 2 zie je aan het begin van de stage een soort bloemen die een andere soort bloemen wegspuiten. Na deze wegspuitende bloemen komen er nog een paar. Als je daar voorbij bent kom je bij grote planten die vanzelf ontploffen. Als je ze vanzelf laat ontploffen gooien ze bolletjes weg. Als je ze stukschiet gooien ze niets af. Na een paar planten komt er een soort zonnedauw plantje omhoog, waardoor er een put in het oppervlak ontstaat. Dat zonnedauwtje gaat een keer boven en een keer onder open. In een van deze putten zit het geheime wapen van deze stage.

Ronde 4 (terug in de tijd)

Als je achteruit vliegt komen er vier ruimteschepen achter elkaar waar je mee moet vechten. Als je de kern uit zo'n schip hebt gevuurd, vuurt het schip niet meer en blijft het een paar seconden stilhangen. Vervolgens ontploft het. Een van deze vier schepen blijft wat langer staan dan de anderen (een stuk of 4 tot 6 seconden). In dat schip zit een geheim wapen. Soms vlieg je recht in het juiste schip en dan zit het wapen er niet. Dan moet je een klein stukje verder het schip in of wat verder omhoog of omlaag (pas dan wel op dat je niet tegen het schip te pletter slaat). Je moet er wel snel invliegen, anders ontploft het. Het wapen kan dus in alle vier de schepen zitten, het is vaak niet hetzelfde schip als de vorige keer.

Ronde 5

In deze ronde zit een kaart (rood) en een geheim wapen. Er zijn drie "stages" of veldindelingen: gewone beelden die ringen vuren, beelden die ringen vuren en zich omdraaien als je er voorbij vliegt en beelden die lasers afvuren. In het eerste deel ligt het geheime wapen. Ee zijn beelden die met hun rug tegen elkaar staan. Zo zijn er in het begin drie zulke groepjes (2 boven en 1 beneden). In een van die drie groepjes beelden zit het wapen. Je moet dan een beeld stukschieten zodat je in de ruimte kan komen tussen de beelden. De kaart zit in de "stage" waar de laserbveelden zijn (derde deel). Er zijn in het begin van de "stage" twee groepen beelden aan de onderste helft van het beeldscherm die met hun rug tegen elkaar staan. In een van die twee groepen zit de kaart. Hoe je in de ruimte tussen de beelden moet komen staat al bij het geheime wapen.

Ronde 6

In het begin vliegen er een soort opgloeiende mesjes of tandjes over het beeld. Als die mesjes dan even niet meer komen zie je een put zitten. Uit die put komt een groen diertje. Als je de put stukschiet zit er een gat in het planeetoppervlak. Zo zijn er drie van die putten. Dan komen er een soort bewegende muren met weer van die mesjes. Na de muren zijn er weer een aantal putten, maar er komen andere dingen uit. In een van de putten voor of na de muren zit het wapen.

Ronde 7

Na een paar grijze muren of rotsen komt er een gele, dunne laser vertikaal over het beeld. Daarna komen er twee dikke stralen. Onder in het beeld staat een blauw kanonnetje. Als je dit stukschiet moet je een photon missile op dat plekje gooien waar het kanonnetje heeft gestaan. Je hebt alleen maar een Photonmissile als je de groene Vix hebt gekozen, anders moet je dus in de rots vuren). De rots ontploft en er komt een zwart gat tevoorschijn. Hier zit de blauwe kaart. Ook hier geldt weer dat je soms een klein beetje omhoog of omlaag moet. Het wapen heb ik hier nog niet kunnen vinden.

Ronde 8

Als je op de planeet door het opgloeiende spul bent is er na een stukje leegte nog meer van dat spul. Er zijn dan ook een soort groene klavertjes die groter worden als je er op schiet. Als je er een aantal keer op hebt geschoten, ontploffen ze. Een stukje naar achter zie je een soort kamertje in het planeetoppervlak. je kan de "muur" vooraan die de kamer omgeeft stukschieten. Nu kan je er invliegen. Daar zit meestal de kaart, maar soms zit hij ook in het kamertje recht onder de groene klavertjes. Het geheime wapen zit in een soort bibberende meloen (oranje). Die meloenen zweven aan een draad vertikaal over het beeldscherm. Als je de meloenen stukschiet zit er in een van hen een wapen. Ook hier geldt weer dat je soms een beetje omhoog of omlaag moet vliegen.

Nog een paar tips

Kies de groene Vix met force field en een shadow optie.
Misschien hebben sommige mensen moeite met de draaikolken op het einde van ronde drie. Je kan er heel gemakkelijk voorbijkomen als je de hele tijd onder in beeld blijft staan. Je moet wel een stuk of vijf speeds hebben.
Het tweede ruimteschip van ronde vier kom je voorbij door eerst recht voor het schip te staan als het nog niet vuurt (dus als het op het beeld gaat komen) en dan een centimeter of twee naar onder te gaan en te wachten tot er ongeveer anderhalve centimeter van de laserstraal te zien is. Dan vlieg

je er snel voorlangs naar boven (als je dit niet allemaal doet en boven in het hoekje gaat staan verplettert hij je onder de laser omdat die zo lang is). De laser gaat, als het goed is, naar onder en dan wordt de laser korter en moet je steeds als de laser weg is even op de stadions vuren.

Arkanoid

Als je Arkanoid laad en dan het beginscherm krijgt, moet je de cursortoets boven, cursortoets beneden en met korte tussenpozen de graphic toets indrukken. Dan krijg je een oneindig aantal levens.

Eurosoft cheat mode

Guttblaster, Vortex Raider, Blow up, Winterhawk en Pinball Blaster zijn uitgerust met een cheat-mode. Druk op [STOP] en tik "COSMIC" in, gevolgd door [RETURN]. Zo kan je in en uit de cheatmode (oneindig aantal levens) gaan.

Hier nog wat "losse" tips:

Blow up: indien je door de eerste muur heenbent is het level te veranderen door [SELECT] in te drukken.

Eagle control: maak met RF-4 foto's van het eiland. Laat ondertussen 2 F14's en beide A6's opstijgen. RF-4 landen. Met F14's vijandelijk vliegtuig neerhalen, direct daarna basis bombarderen (anders stijgt een nieuw vijandelijk vliegtuig op).



Psycho World

Wanneer op het scherm "LOADING: PSYCHO WORLD" staat, moet je de letters B, G en M tegelijkertijd indrukken. Je kan dan alle muziekjes uit dit spel beluisteren (erg tof als je een FMPAC hebt).

Final Zone

Als je op F5 drukt op het tweede scherm, ga je verder van waar je gebleven was in het spel.

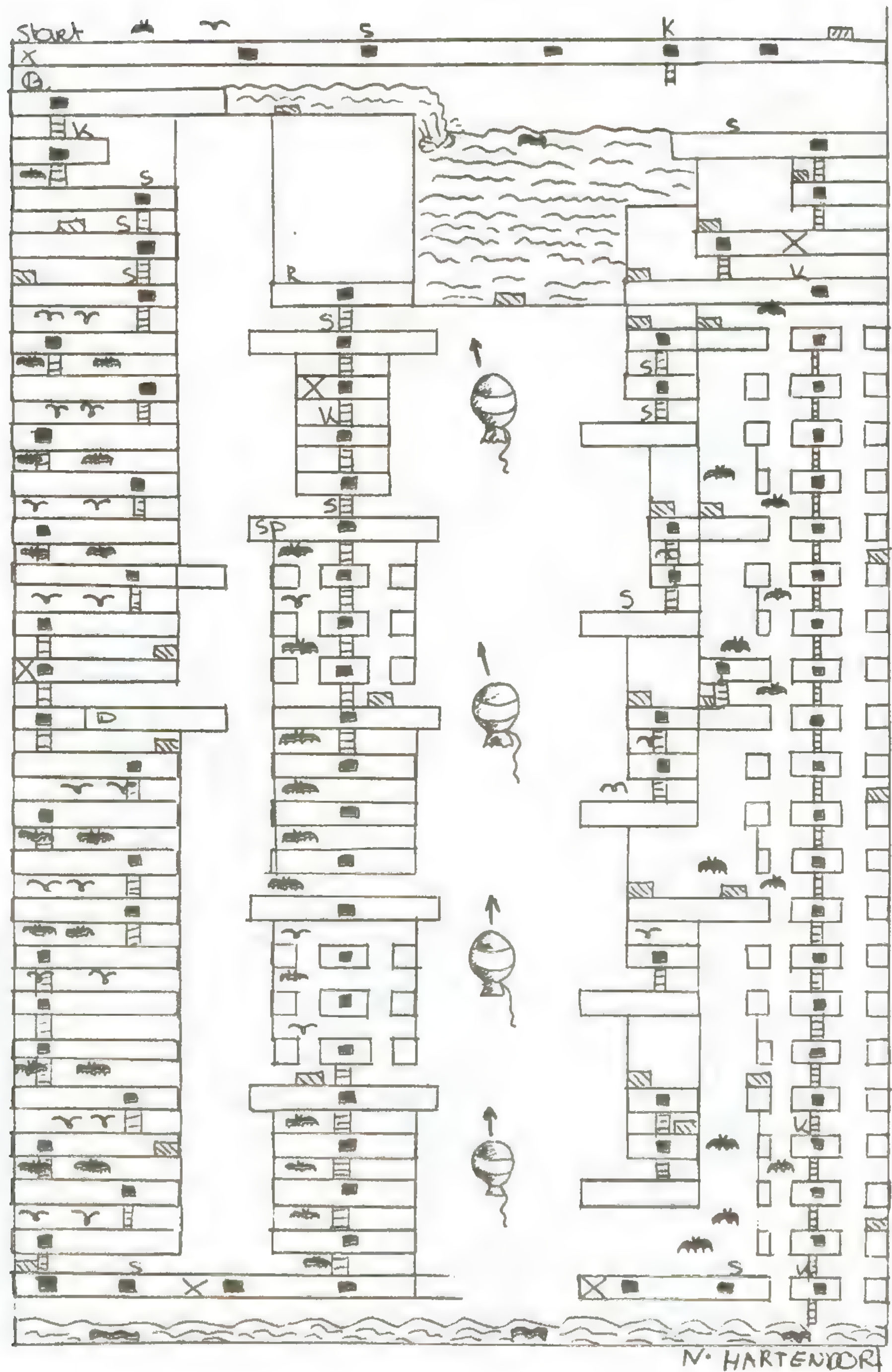
Ikari Warriors

Sluit je joystick aan in poort 2. Druk dan op de vuurknop. Je komt nu in de 2-player optie. Zet nu iets zwaars op de spatiebalk, de graph-toets (of een andere toets waar granaten mee worden geworpen) en de cursortoets met het pijltje naar boven. Jij speelt als speler 2. Speler 1 zal recht naar boven lopen en volop granaten en kogels afvuren. Als hij achter een rotsblok blijft steken, maar dan de cursortoets vrij en corrigeer het. Zet dan terug een gewicht op de cursortoets. Veel moet je nu niet doen. Telkens speler 1 dood gaat verdwijnen alle mannetjes van het veld en als je dus aangevallen wordt kan je een granaat op hem gooien (nvdr. niet erg vriendelijk, he?). Als het GAME OVER is voor speler 1, dan kan hij altijd terugkomen. Op deze manier kan je als je alleen bent het spel vrij eenvoudig uitspelen. Veel plezier!

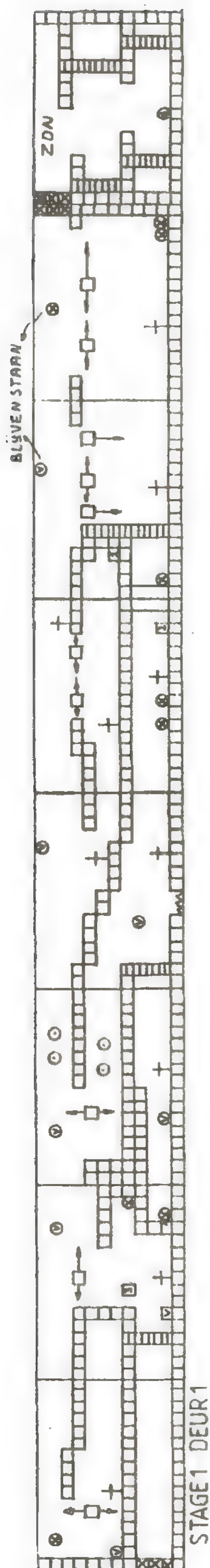


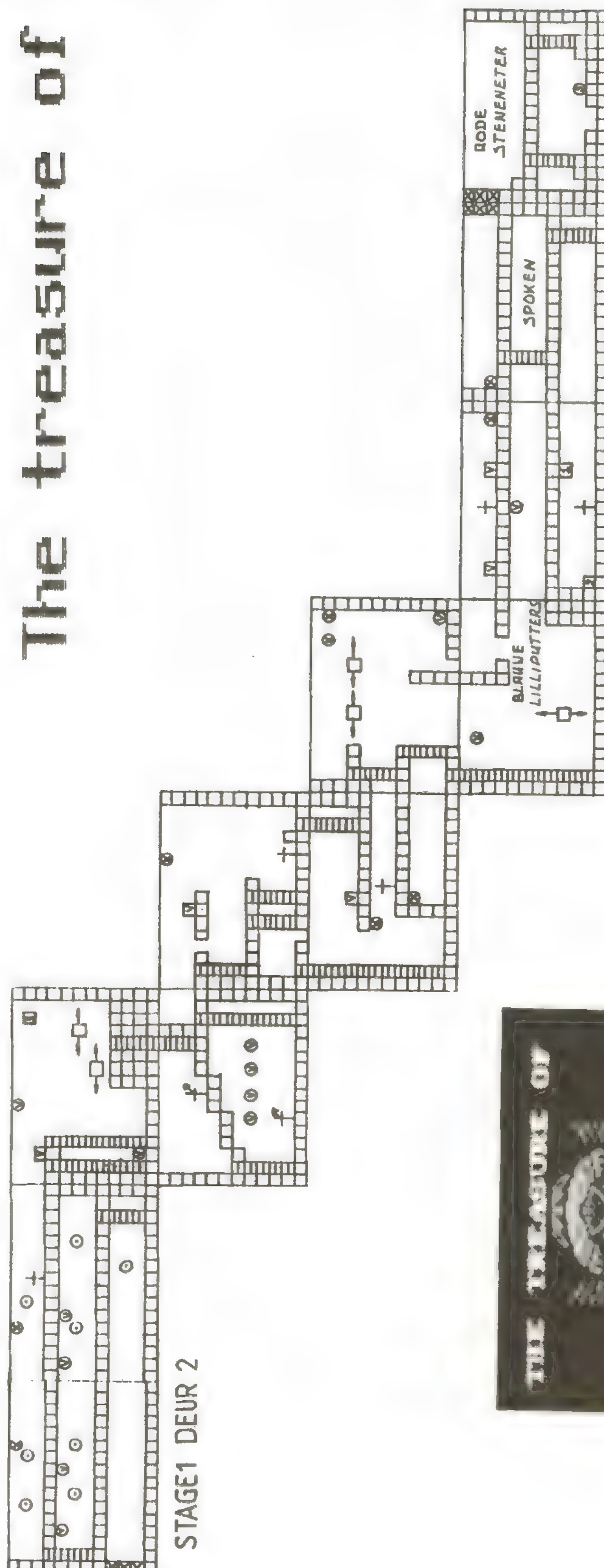
PITFALL II

K = kikker
S = schorpioen
= klompje goud
R = Rhonda
= vogel
= vleermuis.
= sidderaal.
D = diamant
X = nieuw beginpunt
Sp = springpunt: vanaf hier naar D springen
= ballon: vlieg hiermee naar boven om R te pakken

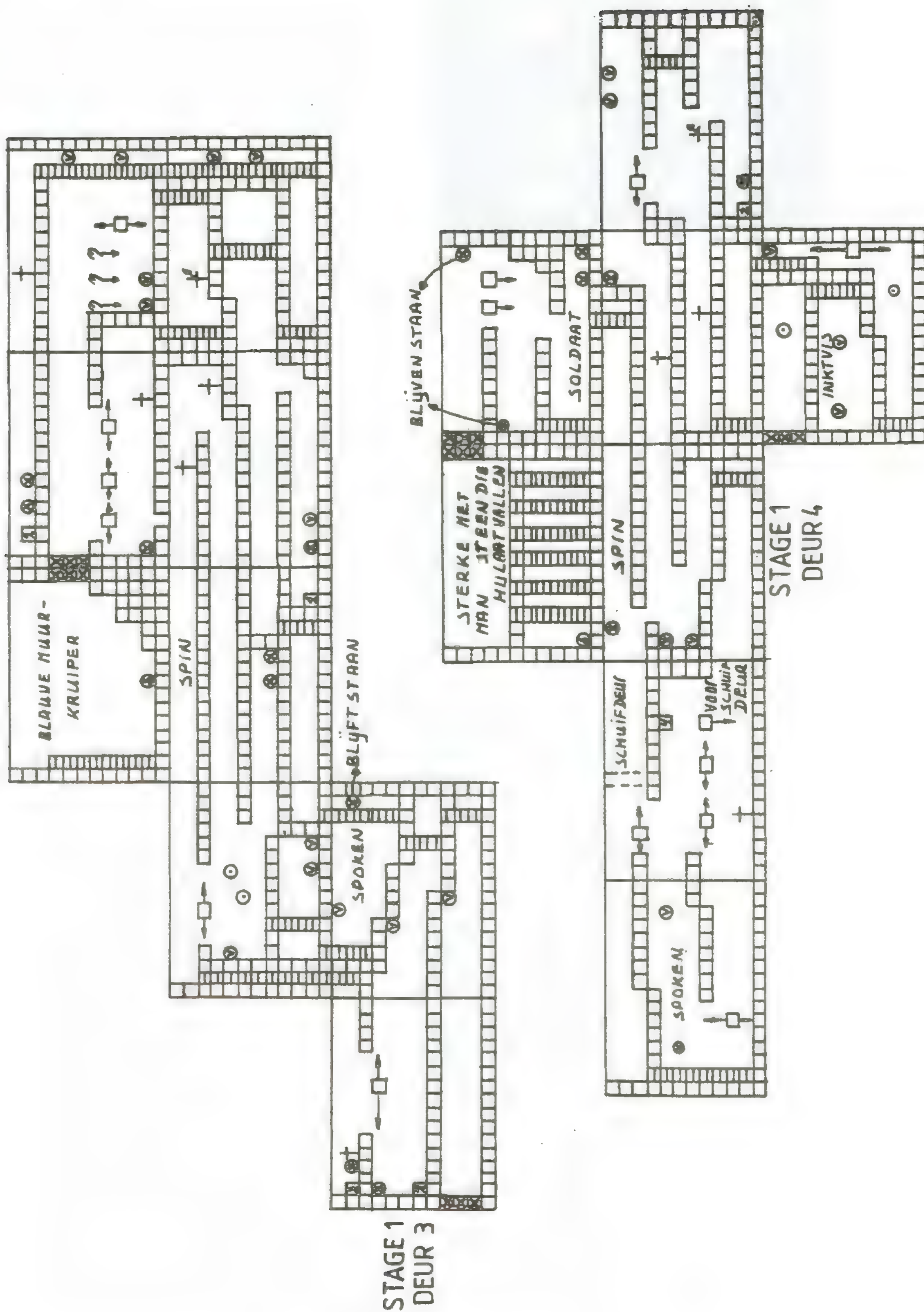


The treasure of Usas



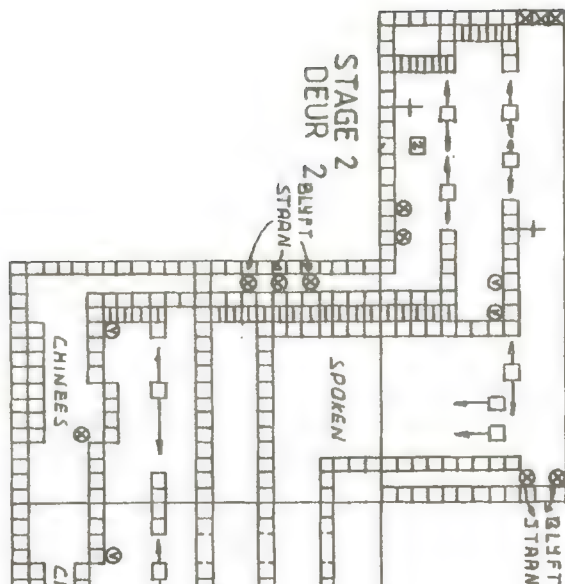


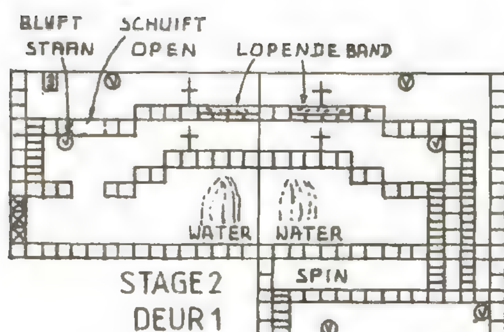




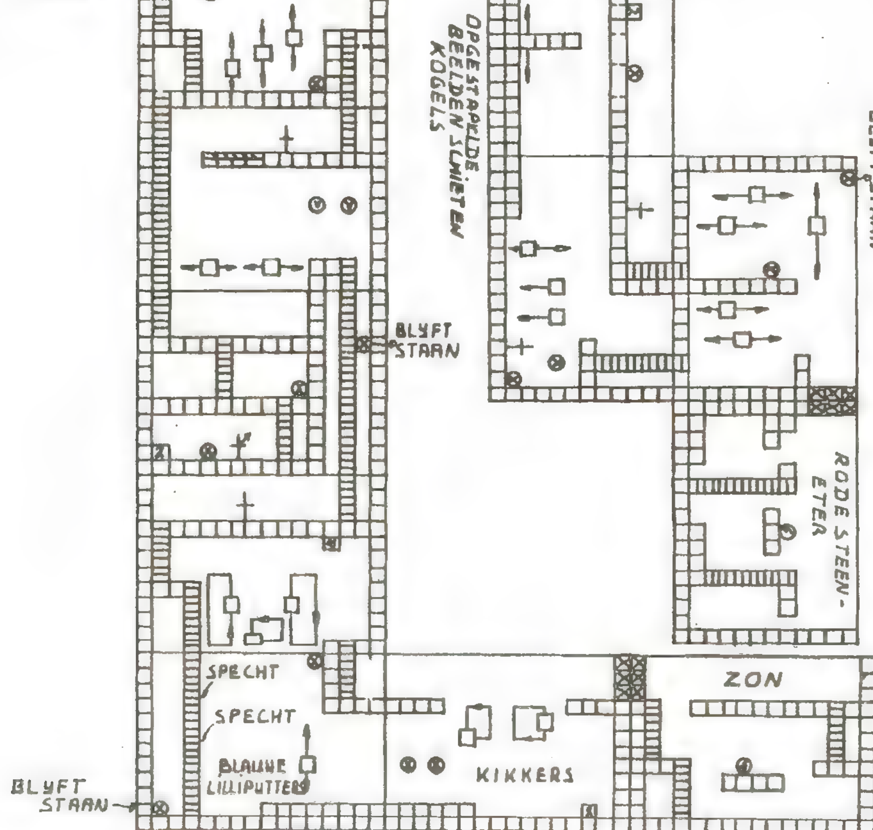
BLAUWE MUUR-
KRUIPER
SPIN
BLIJFT STAAN
SPOKEN
STAGE 1
DEUR 3
BLIJVEN STAAN
SOLDAAT
STERKE MET
MAN STEEN DIE
HIJ LAAT VALLEN
SPIN
INKTVIS
SCHUIFDEUR
VOOR
SCHUIF
DEUR
SPOKEN
STAGE 1
DEUR 4

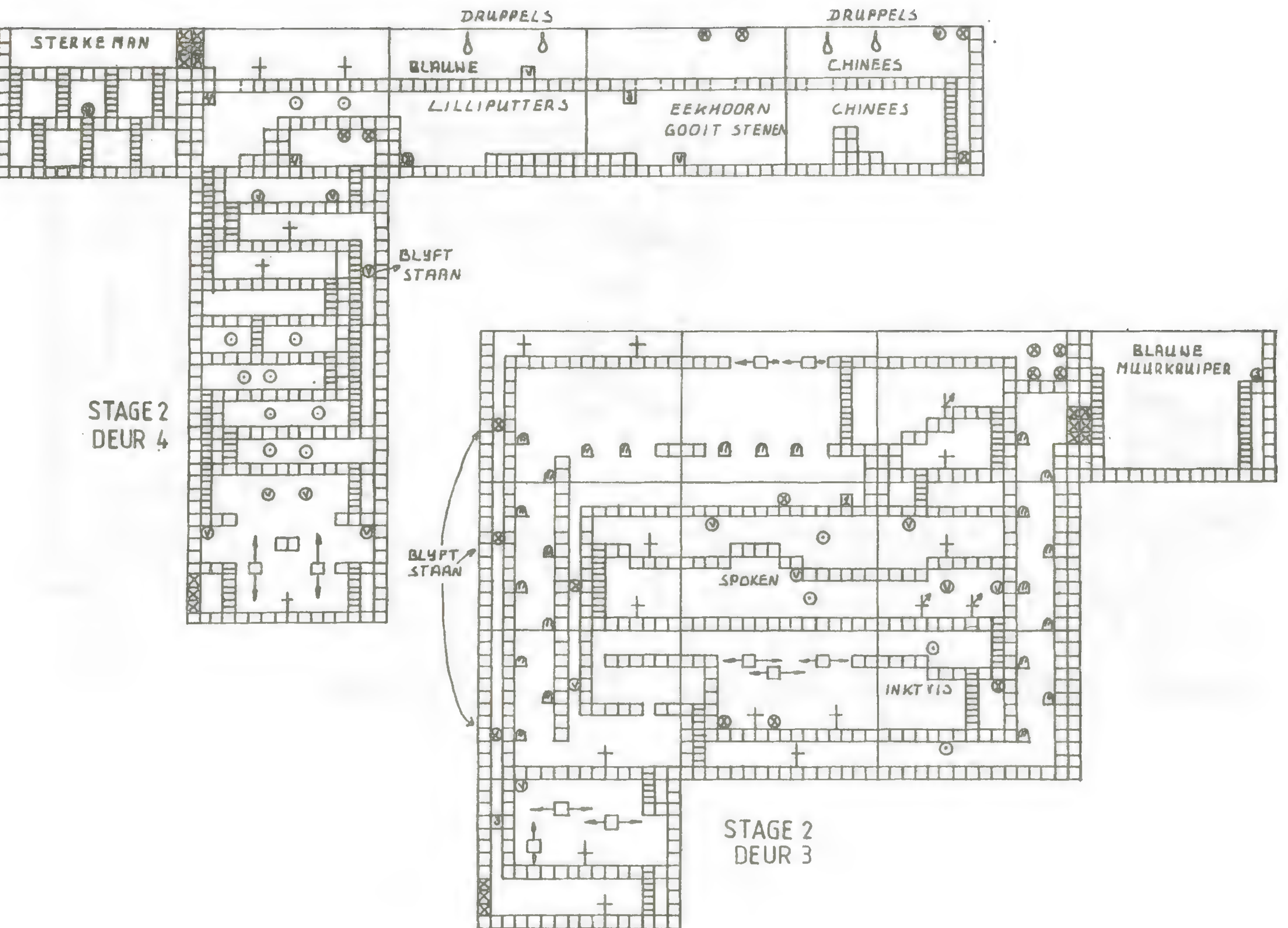


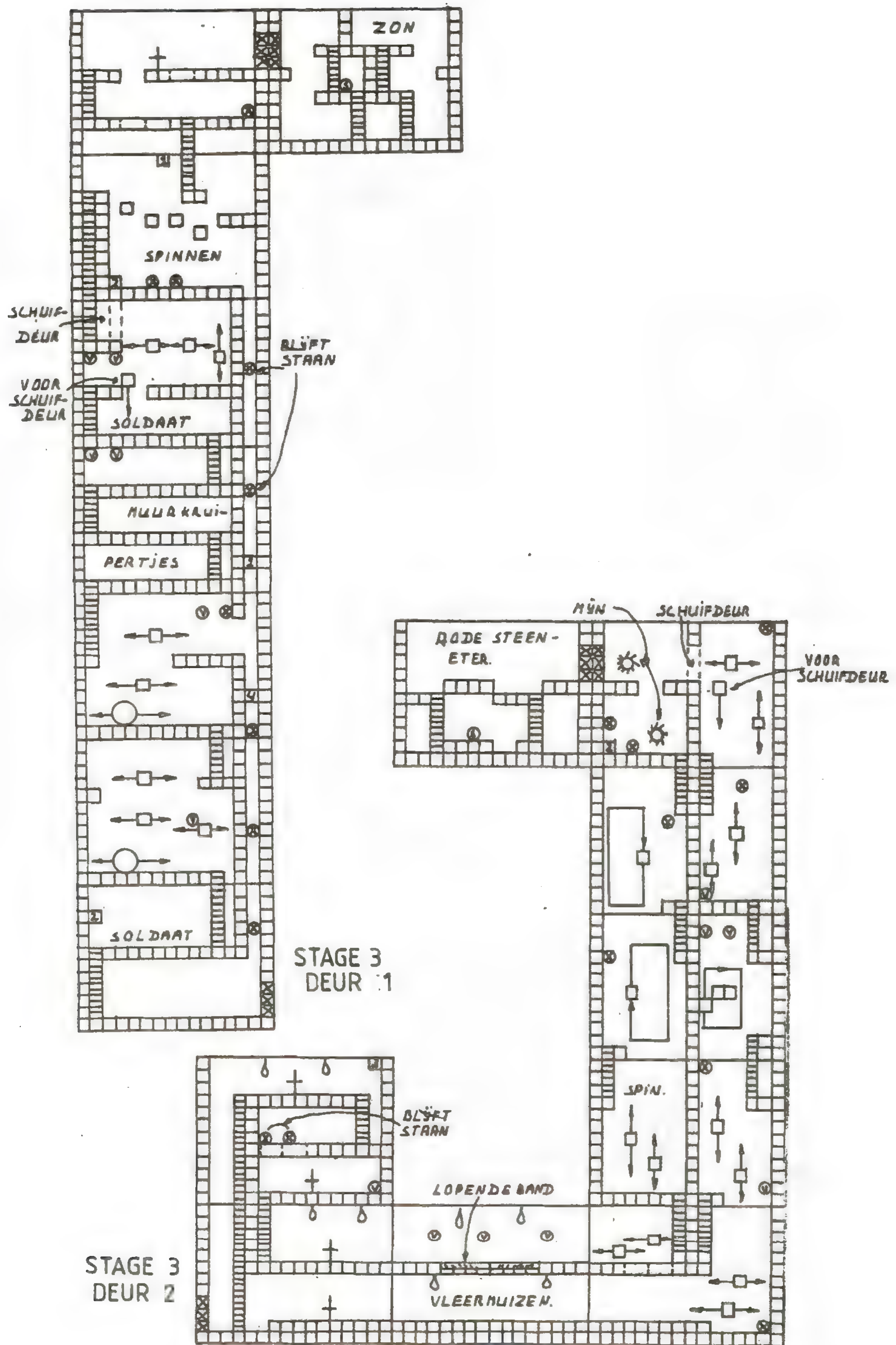




STAGE 2
DEUR 1




DRUPPELS
DRUPPELS
STERKE MAN
BLAUWE
LILLIPUTTERS
EEKHOORN GOOIT STENEN
CHINEES
CHINEES
BLYFT STAAN
STAGE 2
DEUR 4
BLAUWE MUURKRUIPER
BLYFT STAAN
SPOKEN
INKTVIS
STAGE 2
DEUR 3


ZON
SPINNEN
SCHUIF-
DEUR
BLIJFT
STAAN
VOOR
SCHUIF-
DEUR
SOLDAAT
MUURKRUI-
PERTJES
SOLDAAT
STAGE 3
DEUR 1
MIJN
SCHUIFDEUR
RODE STEEN-
ETER
VOOR
SCHUIFDEUR
SPIN
BLIJFT
STAAN
LOPENDE BAND
VLEERMUIZEN
STAGE 3
DEUR 2

SCHUIFDEL

VOOR SCHUIFDEUR

BLAUWE MUURKRUIPER

CHINEES

CHINEES

SPINNEN CHINEZEN

BLYFT STAAN

STAGE 3
DEUR 3

BLAUWE LILLIPUTTERS

STERKE MAN

LAAT STENEN VALLEN

SPECHT

SPECHT

SPINNEN

SCHUIFDEUR

VOOR SCHUIFDEUR

OPGESTAPELDE BEELDEN SCHIETEN KOGELS

EEKHOORN GOOIT STENEN

SPOKEN

SCHUIFDEUR

VOOR SCHUIFDEUR

VLEERMUIZEN

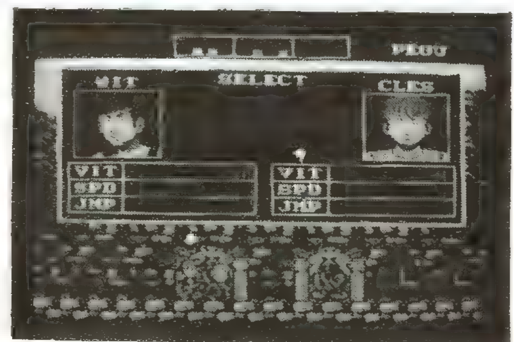
BLAUWE LILLIPUTTERS

SPINNEN

STAGE 3
DEUR 4

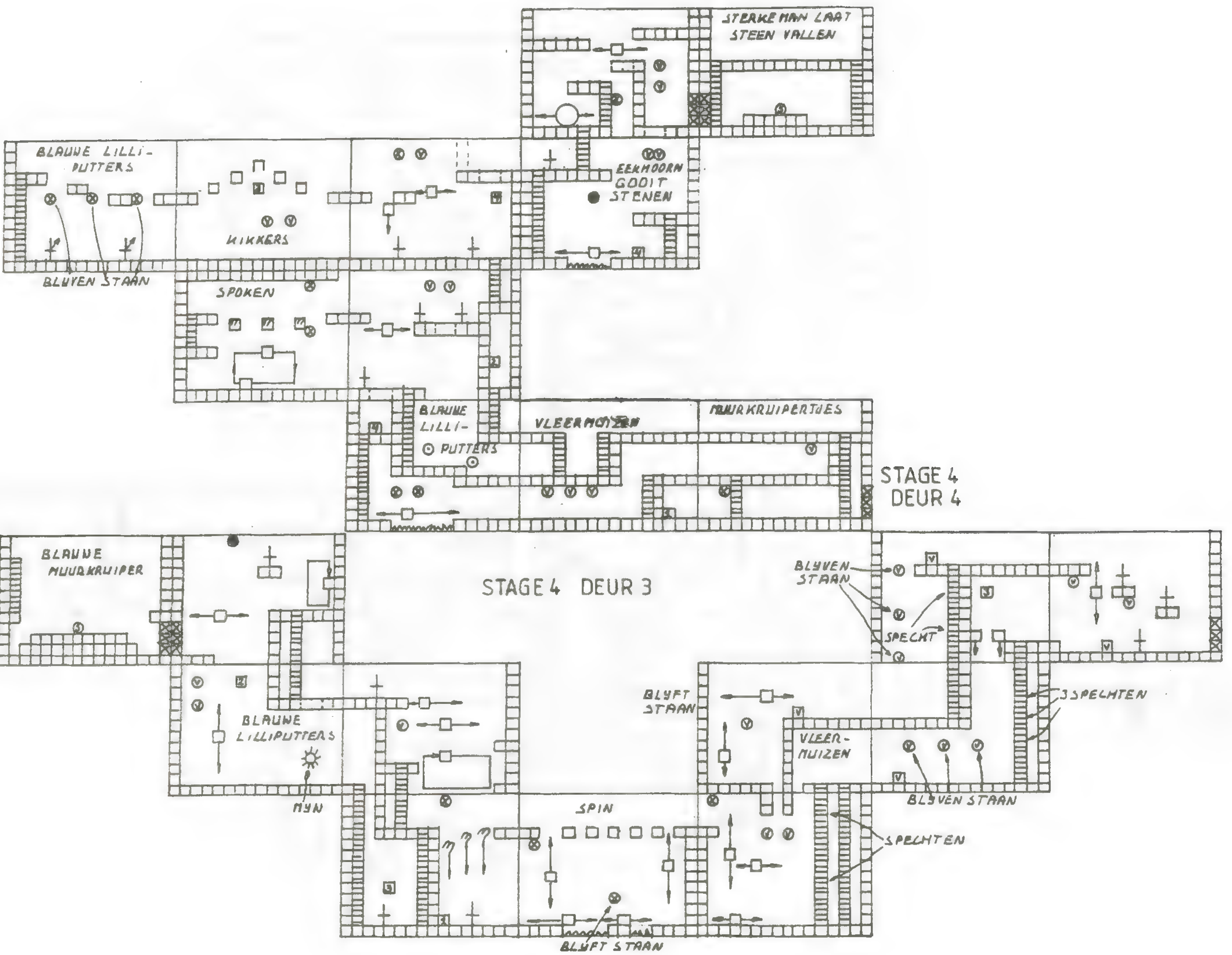
SPECHT

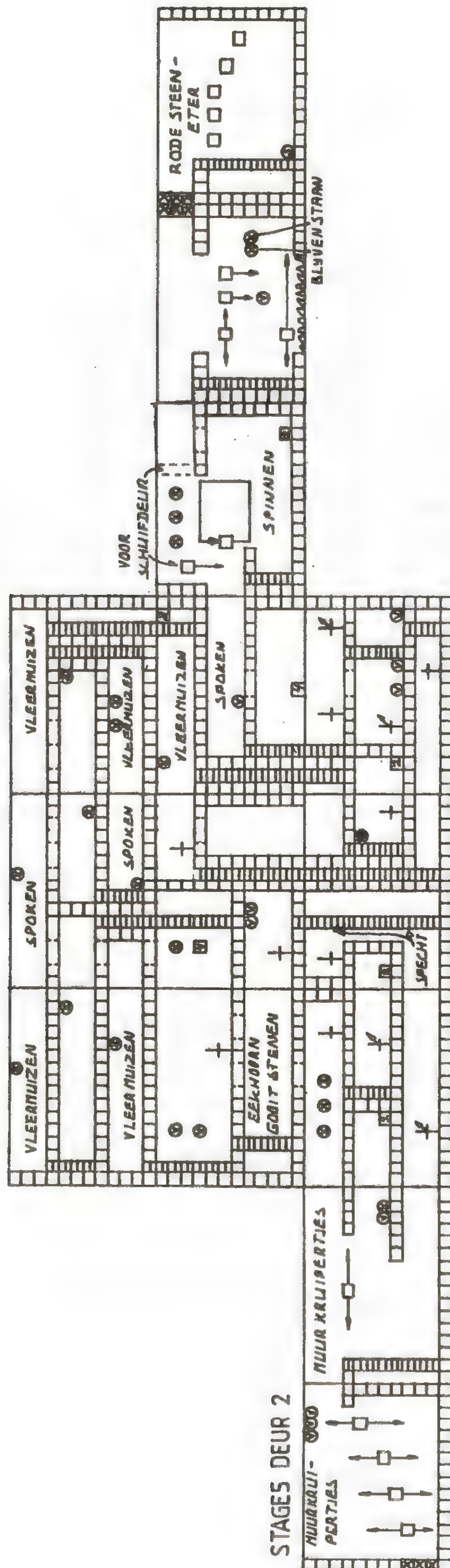
BLÜVEN STAAN



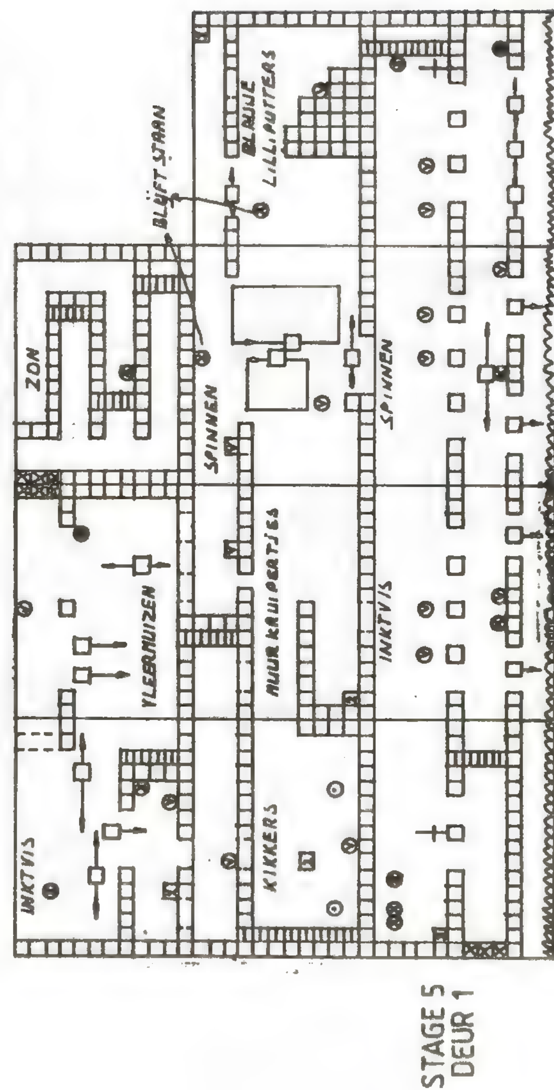
STAGE 4 DEUR 2

STAGE 4 DEUR 1


STERKE MAN LAAT STEEN VALLEN
BLAUWE LILLI-PUTTERS
KIKKERS
EEKHOORN GOOIT STENEN
BLYVEN STAAN
SPOKEN
BLAUWE LILLI-PUTTERS
VLEERMUIZEN
MUURKRUIPERTJES
STAGE 4 DEUR 4
BLAUWE MUURKRUIPER
STAGE 4 DEUR 3
BLYVEN-STAAN
SPECHT
BLYFT STAAN
3 SPECHTEN
BLAUWE LILLIPUTTERS
VLEER-MUIZEN
BLYVEN STAAN
MYN
SPIN
SPECHTEN
BLYFT STAAN



STAGES DEUR 2



STAGE 5
DEUR 1

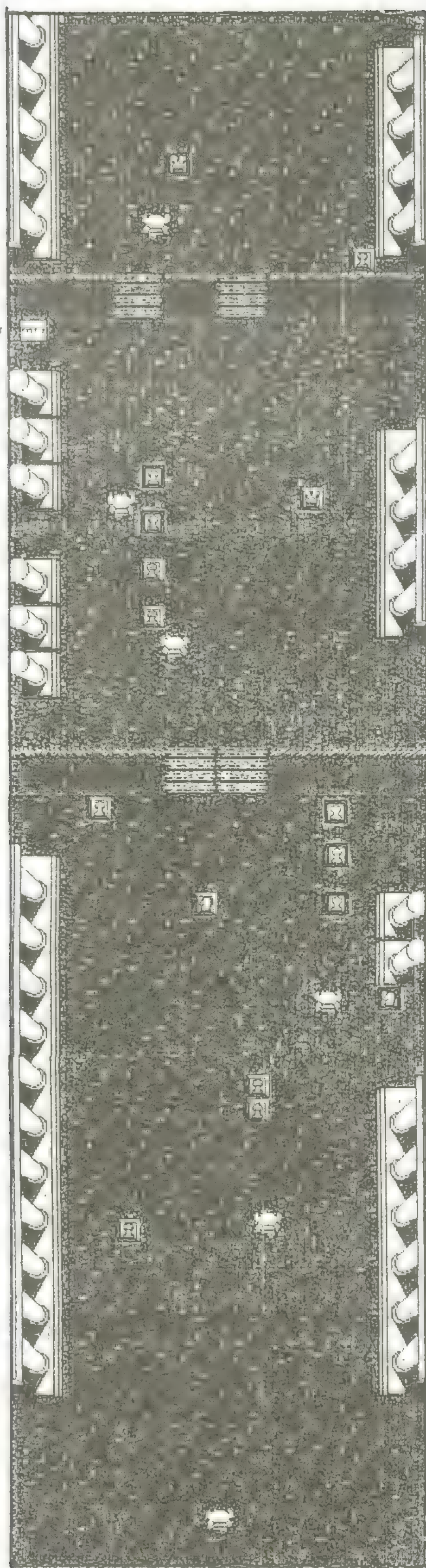
BLYFT STAAN
INKTVISSEN
INKTVISSEN
INKTVIS
2 SPECHTEN
CHINEES
VLEERMUIZEN
CHINEES
BLAUWE MUUR-
KRUIPER
STAGE 5 DEUR 3
SPINNEN
SPINNEN
SPOKEN
SPINNEN
BLYVEN
STAAN
STAGE 5 DEUR 4
STERKE MAN
LAAT STENEN VALLEN
BLYFT STAAN
BLAUWE
LILLIPUTTERS
CHINEES
CHINEES
SPOKEN
VLEER-
MUIZEN
SPOKEN
CHINEES
SPINNEN

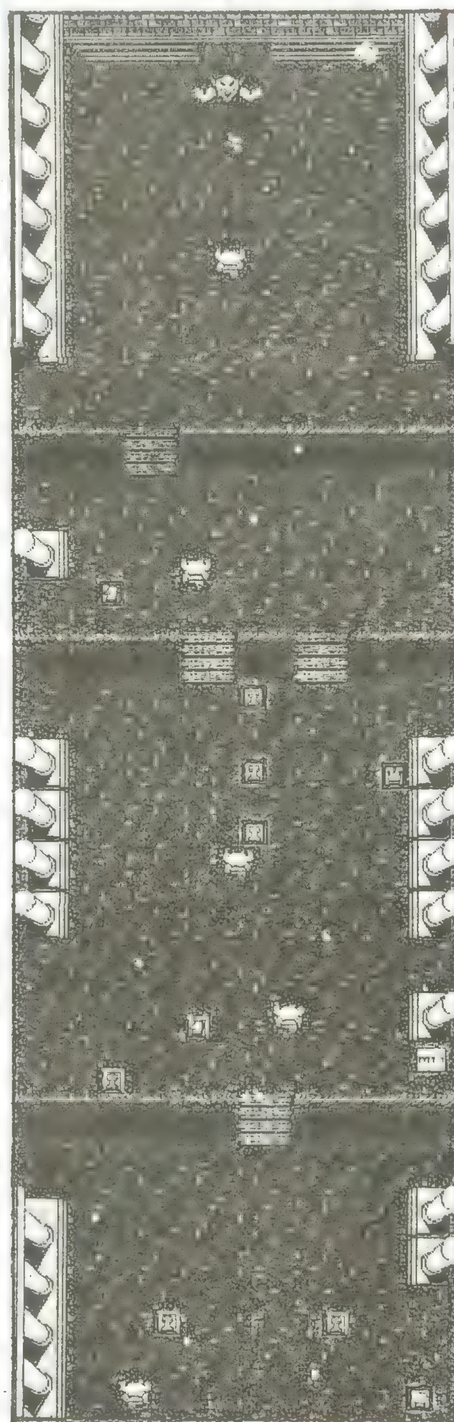




STAGE 7









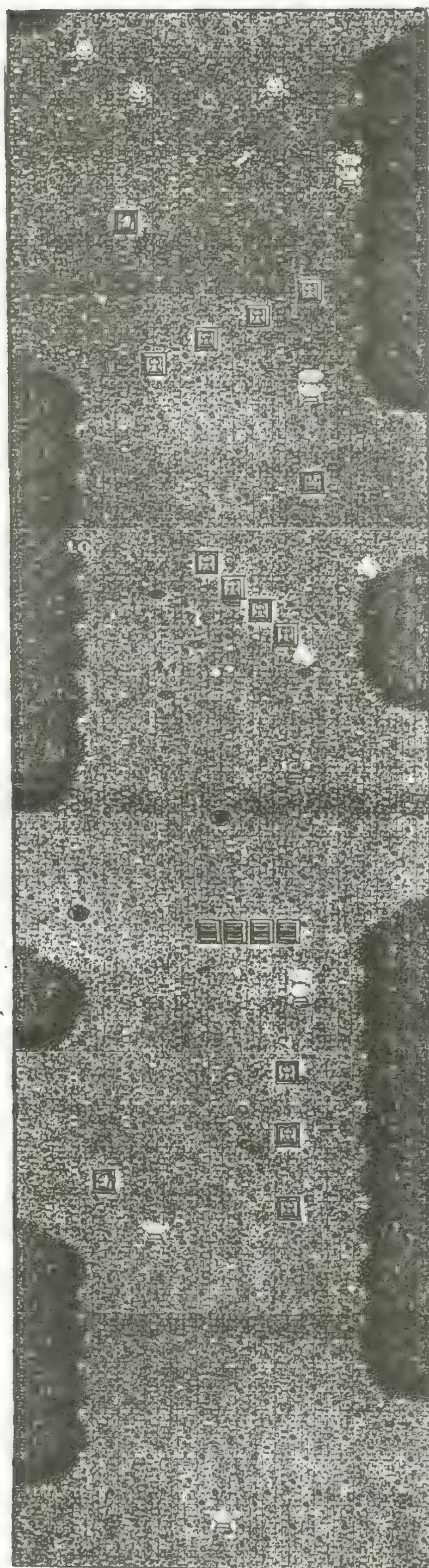


BRANDERS D.

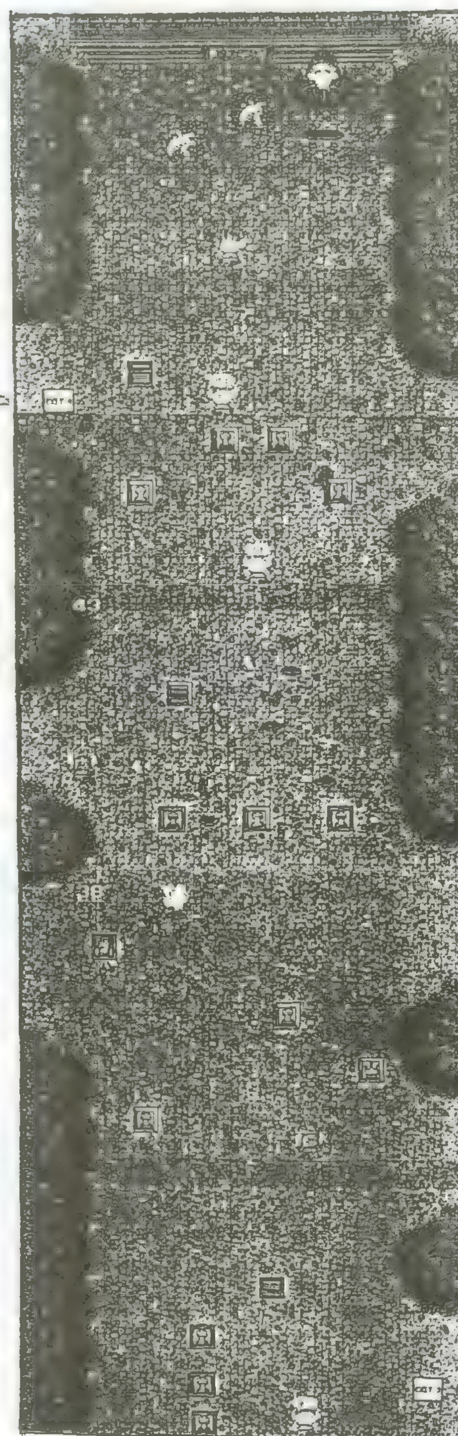




STAGE 2





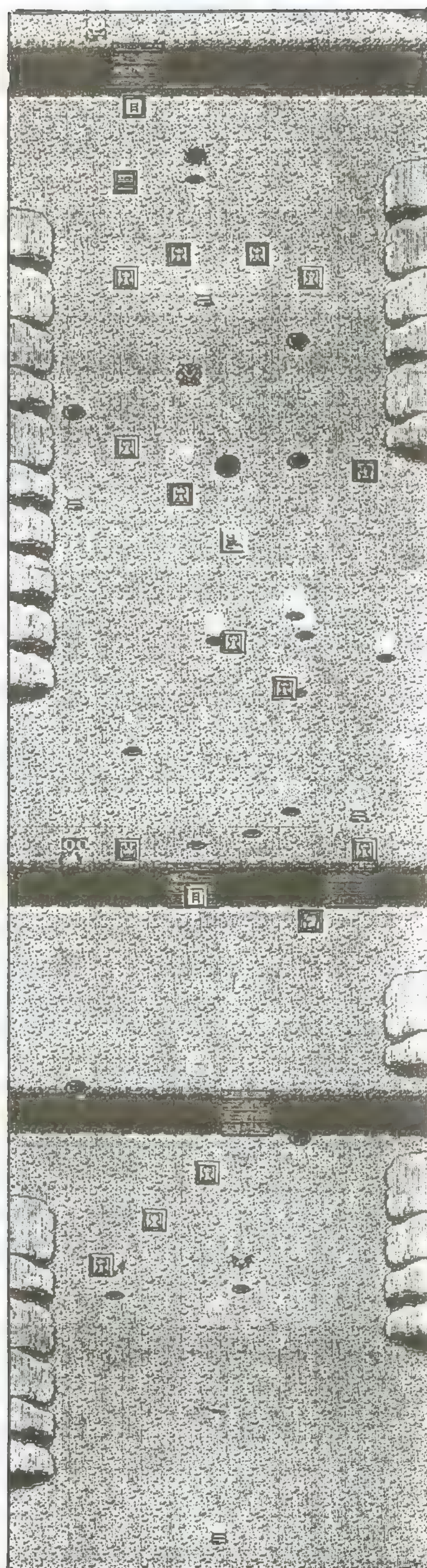






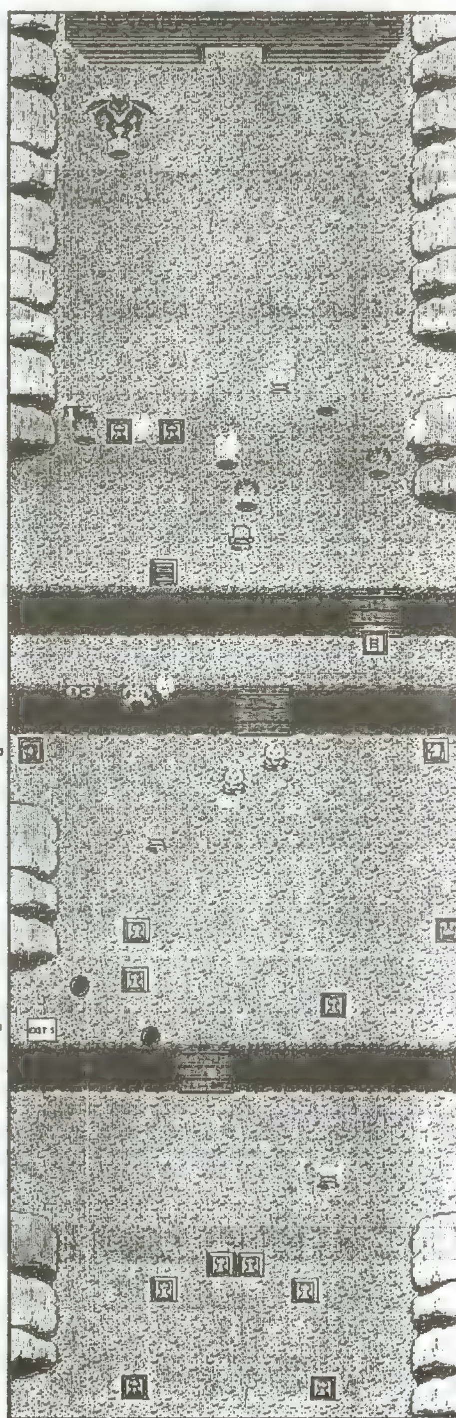
Knightmare

STAGE 3







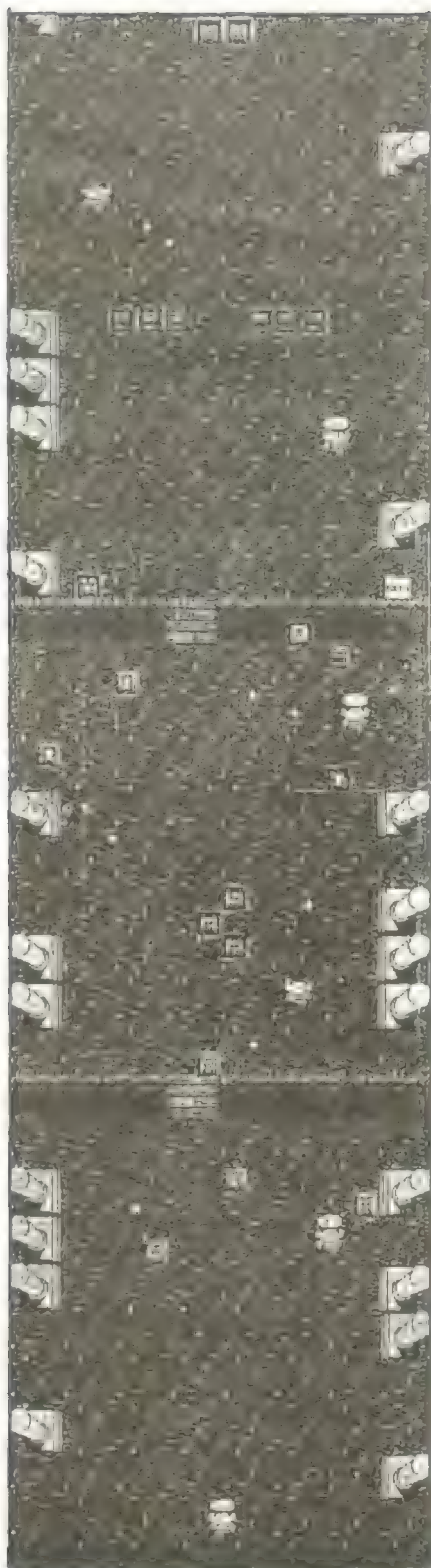




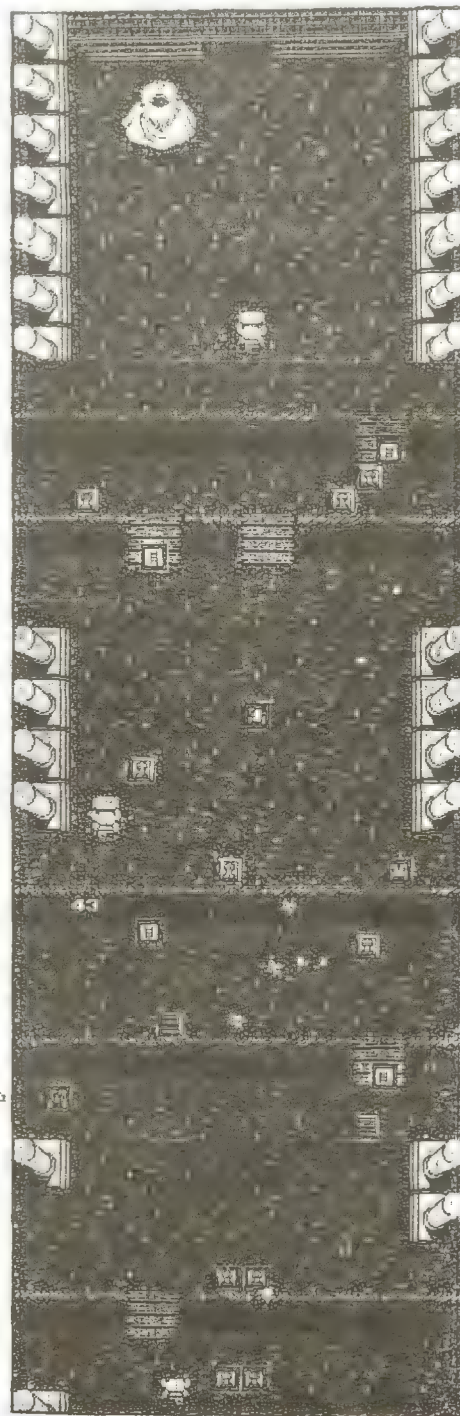
Knightmare

STAGE

4










:VOETBAL:BRENG NAAR JUVENTUS


:GEREEDSCHAP:HERSTEL HIERMEE DE SKILIFT IN OOSTENRIJK


:WIJN:BRENG NAAR DORTMUND


:BACON:BRENG NAAR CHECHOSLOWAKIJE

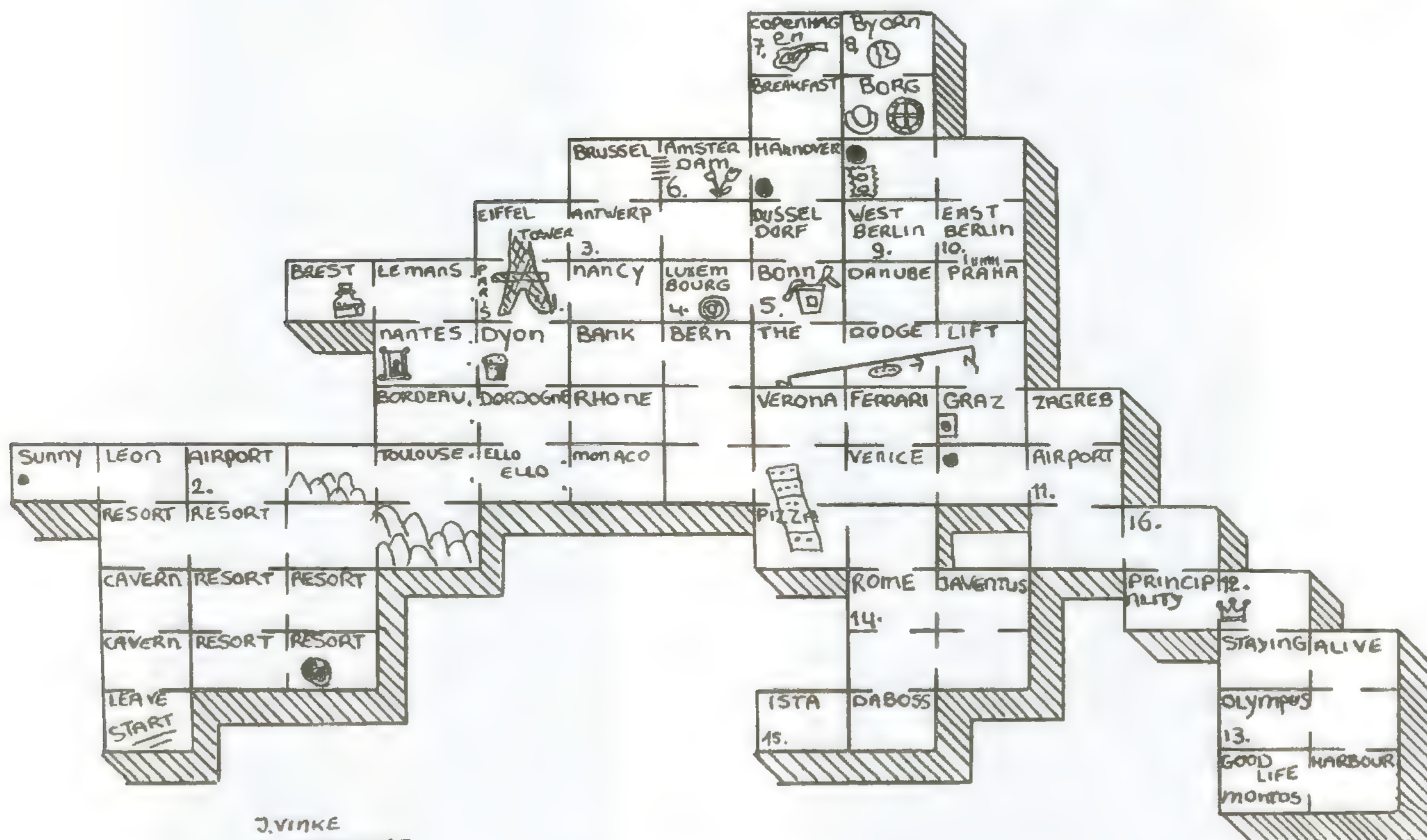

:STUUR:BRENG NAAR MONACO


:KURK:GEEF AAN BLAUWE JONGEN IN AMSTERDAM
HIERBIJ VERLIES JE EEN LEVEN EN KRIJG JE TULPEN

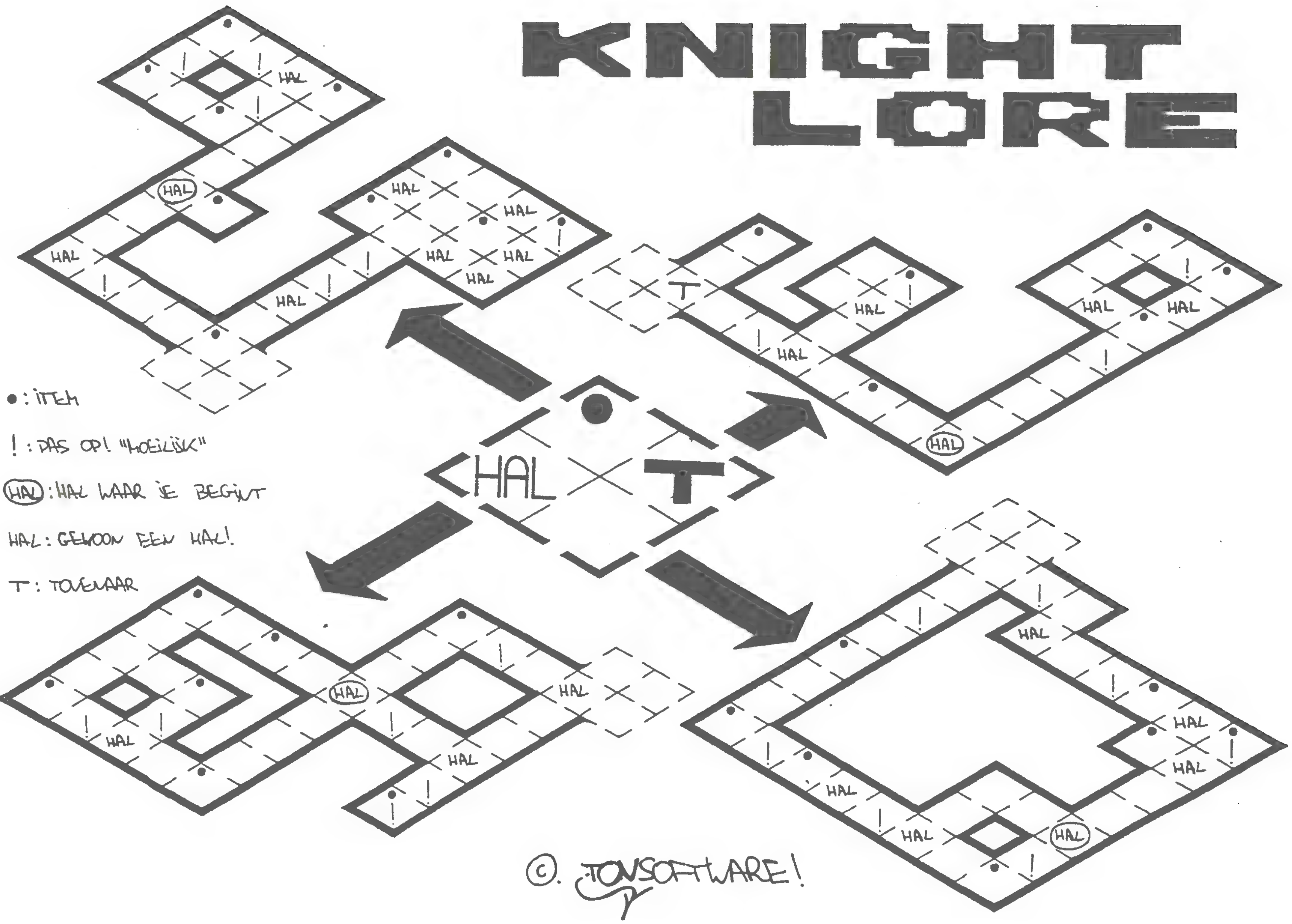

:TULPEN:GEEF DEZE AAN MEISJE IN PIZA

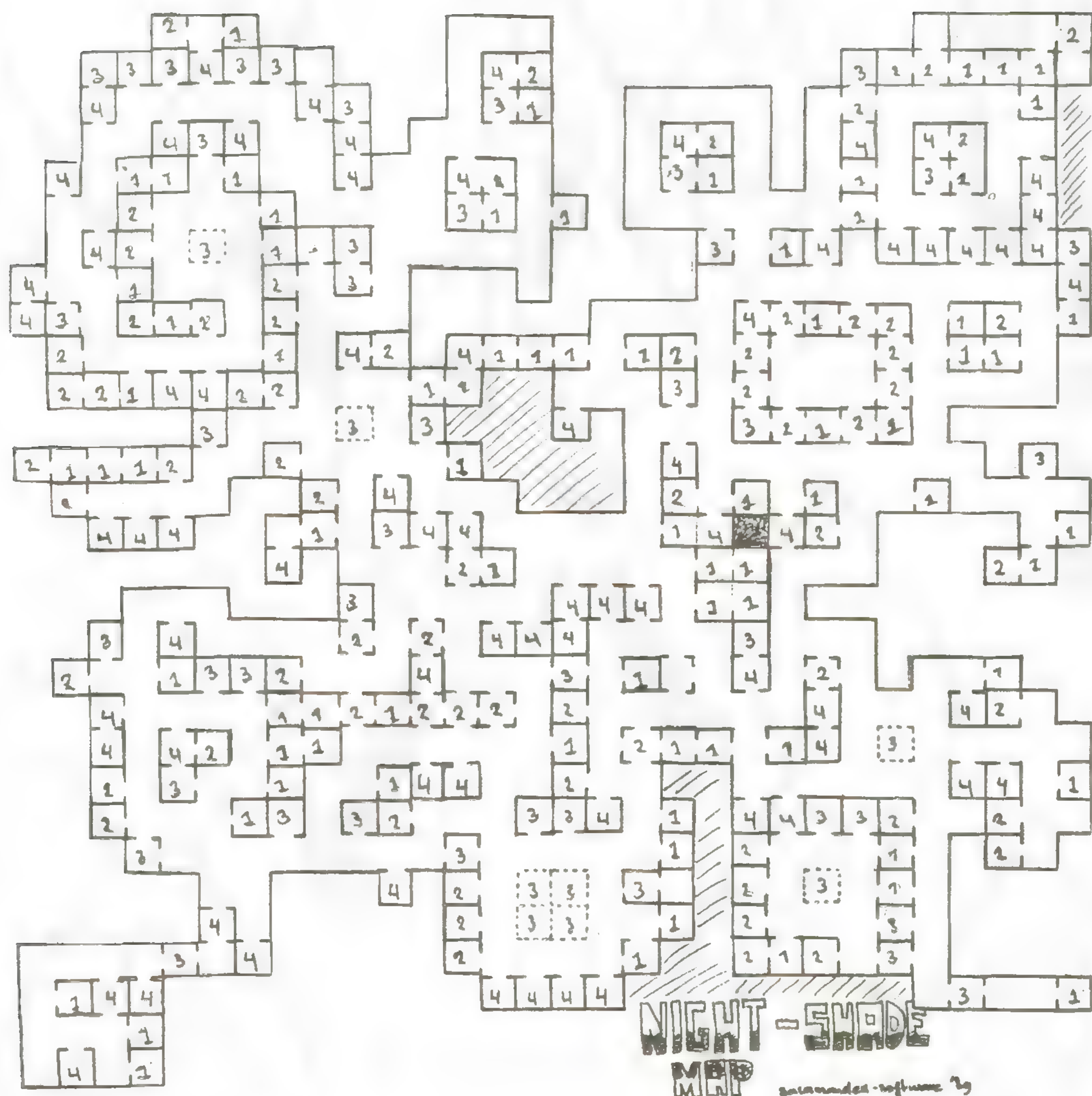

:MONA LISA:GEEF AAN MAFIA IN ITALIE





AUF WIEDERSEHEN MONTY


KNIGHT LORE
● : ITEM
! : PAS OP! "MOEILIJK"
(HAL) : HAL WAAR JE BEGINT
HAL : GEWOON EEN HAL!
T : TOVENAAR
© TONSOFTWARE!


NIGHT-SHADE
MAP

STARQUAKE

Teleports (1 t/m 15)

(1) = worax
(2) = taraq
(3) = dwan
(4) = angor
(5) = uplan
(6) = zodia
(7) = snool
(8) = argol
(9) = indle
(10) = ercot
(11) = kranz
(12) = kwake
(13) = optin
(14) = antio
(15) = optin

X = planet's core

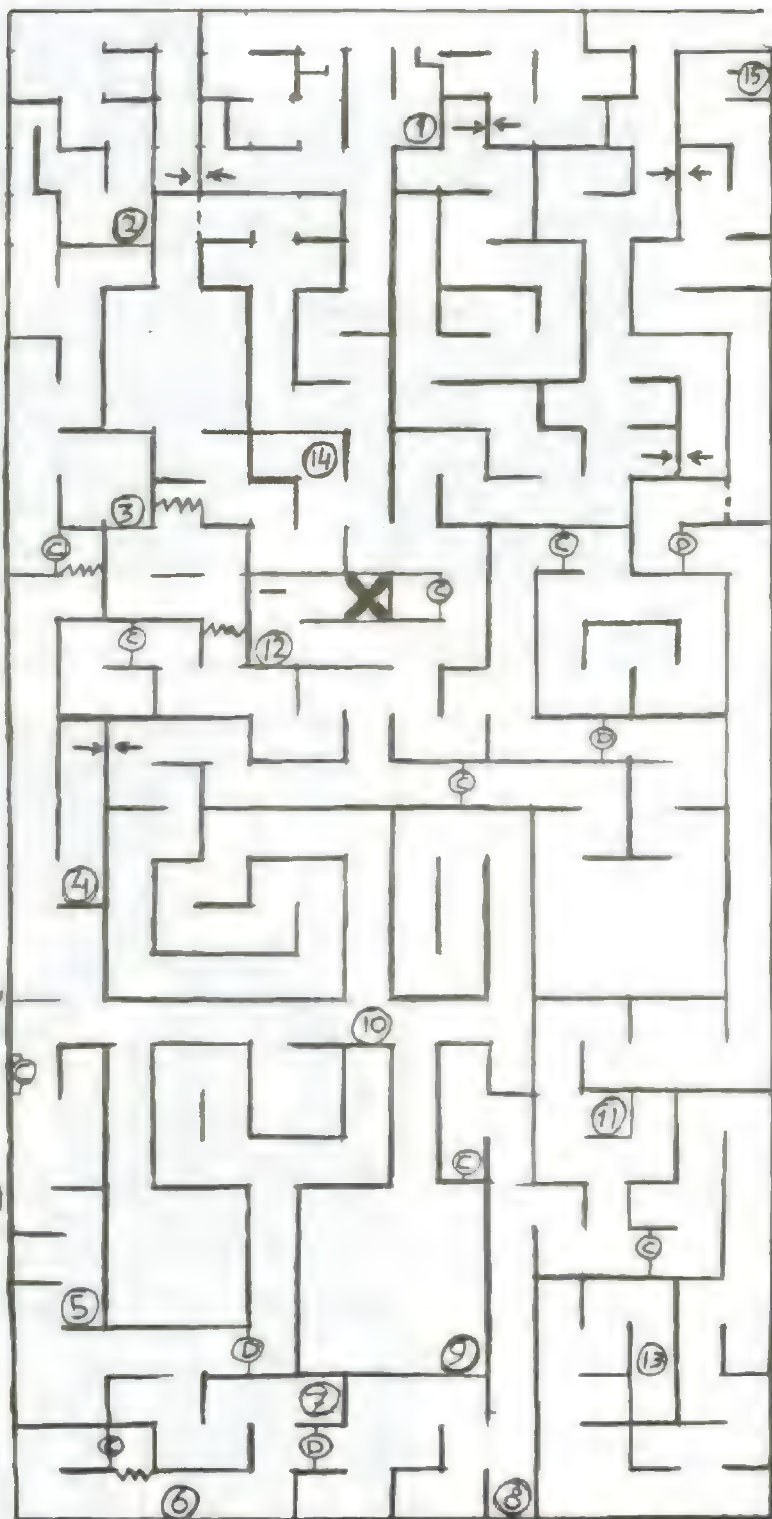
ʌʌʌ = brug

(C) = Deur; alleen te openen met "creditcard"

(D) = Deur; openen met sleutel

→|← = Geheime doorgang alleen te betreden als je loopt.

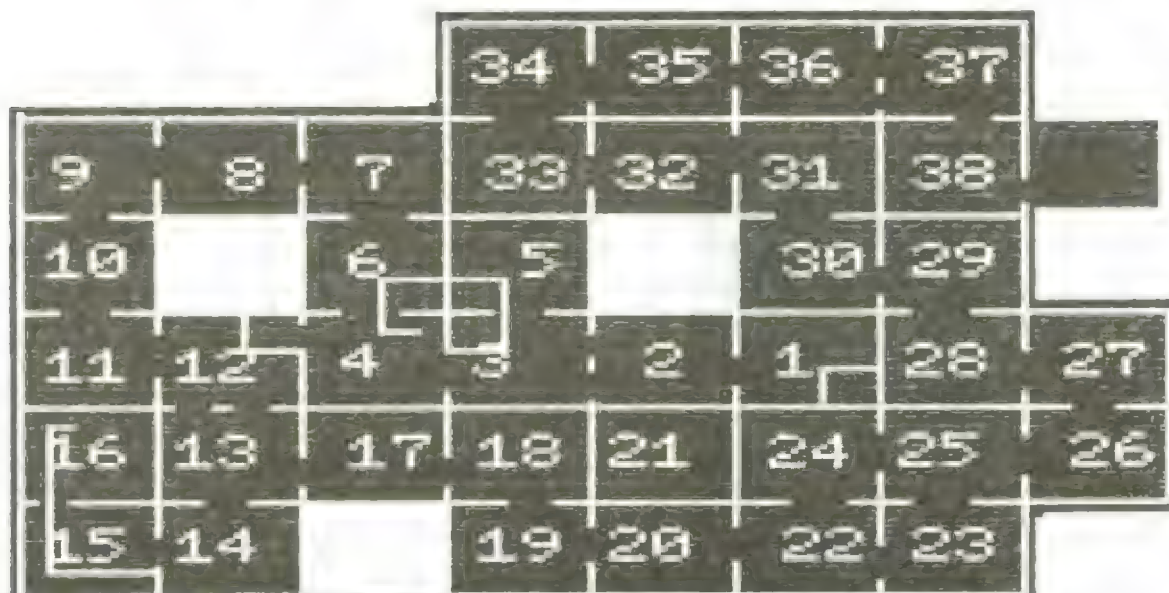




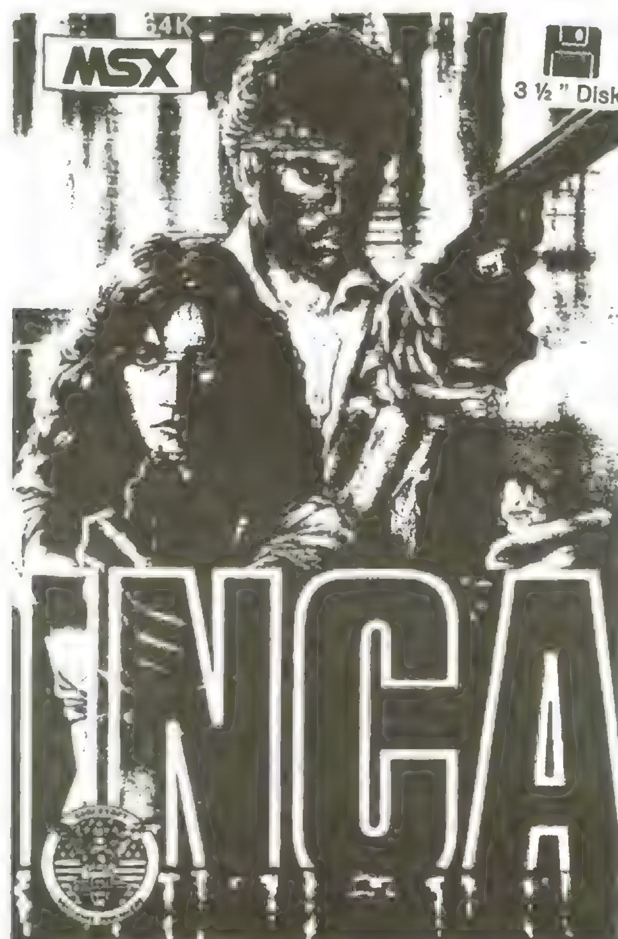
N. HARTENDORF

INCA 1 by Aackosoft '86

Deze kaart is compleet t/m veld nr.38 dit spel heeft 49 velden.



Goldman Crack Software 1989



Tele-Wim Videotex Databank

De grootste hobbybank uit Belgie

Adres: Tele-Wim, J.B. Van Monsstraat 14, 3000 Leuven, Belgie

Hoe lid worden?

Als u lid wordt van Tele-Wim (dat kan overigens VOLLEDIG GRATIS), krijgt U van ons uw eigen persoonlijke toegangscodes thuisgestuurd. U hoeft dus helemaal geen papieren in te vullen of contracten te tekenen, een simpel telefoontje naar Tele-Wim volstaat om u aan te melden als nieuw lid.

Wat heb ik nodig?

Om naar Tele-Wim te kunnen bellen heeft u een telefoonlijn, een modem en een computer nodig. Het modem moet de V.23 snelheid aankunnen (1200/75 baud, ook wel viditel-standaard genoemd). Andere snelheden worden op dit ogenblik nog niet ondersteund. Om ten volle te genieten van de kleuren en de grafieken uit ons systeem is een kleurenmonitor een must. U kan ook een gewone zwart/wit TV of monitor gebruiken, alleen is de leesbaarheid dan iets slechter.

Onze medewerkers

Een viditel-systeem onderhouden vraagt natuurlijk zeer veel tijd en inzet. De "vaste" redactie van Tele-Wim bestaat dan ook uit drie mensen. Elk van deze redactieleden heeft z'n eigen taak: de ene zorgt voor het algemene beheer, de ander zorgt voor het onderhouden van de sportrubriek en de derde redacteur houdt de iedenadministratie bij.

We hebben ook een ploeg medewerkers die elk hun steentje bijdragen aan Tele-Wim door zelf een rubriek te onderhouden. Ze zetten zich tegen een kleine onkostenvergoeding in voor de databank.

Waarom viditel-norm?

We kozen voor deze norm omdat we denken dat de viditel-standaard nog steeds de beste en aantrekkelijkste manier is om informatie aan te publiek mee te geven. Men beschikt over zeven kleuren, speciale effecten en uitgebreide grafische mogelijkheden. Deze dingen zitten niet als standaard op een Bulletin Board System. Bovendien is de viditel-norm in landen als Denemarken, Zweden, Finland, Noorwegen, Spanje, Italie, Belgie, Engeland en Nederland officieel in gebruik genomen. Ook de teletekst-diensten van deze landen werken volgens hetzelfde principe.

Wat biedt Tele-Wim?

Ons streefdoel is het verschaffen van **aktuele** informatie. Per dag worden er in Tele-Wim een honderdtal pagina's bijgewerkt.

Ons systeem telt ongeveer 10.000 pagina's. Om u een idee te geven over de inhoud van onze databank, volgt hier een overzicht van de rubrieken die we u aanbieden.

- Automobiel
  een bespreking van de nieuwste automodellen
- Beldat
  besprekingen van Belgische databanken
- Conference
  een praatje maken met z'n drieen tegelijk
- Computer-corner
  alles wat je moet weten als computergebruiker
- Databankenrubriek
  een lijstje van viditel-databanken uit de Benelux
- Gallery
  tekenkunst via de telefoonlijn
- Helpline
  het reddingsoord voor nieuwe gebruikers
- Horoscoop
  een maandelijks kijkje in de sterren
- Kontaktrubriek
  de ideale plaats om vrienden te maken
- Music-Fan
  hitlijsten en songteksten
- Menu van de week
  heerlijke recepten van de Tele-Wim kok
- Nieuwsrubriek
  de hoofdpunten uit het binnenlands nieuws
- Postzegels
  voor en door de verzamelaars ervan
- Playbox
  spelen in Tele-Wim, ook dat kan!
- Premiere
  met meer dan 100 filmbesprekingen
- Sportline
  aktuele sportinformatie
- Satellite News
  informatie rond de satelliet-televisie
- Statistieken
  een overzicht van het aantal inloggers
- Tele-mop
  dagelijks nieuwe grappen
- TV-Corner
  informatie over televisieprogramma's
- Tele-strips
  besprekingen van nieuwe strips
- Teleshopping
  winkelen vanuit je luie zetel
- Taaltip van de week
  even de puntjes op de i zetten...
- Telesoftware
  meer dan 5MB software voor MSX en PC
- Video-News
  de elektronische videorubriek
- Vraag en antwoord
  problemen van computergebruikers
- VTM magazine
  informatie over deze commerciele omroep
- Wanted
  wat je al lang zocht maar nooit kon vinden

Er is nog meer...

Wat dacht u van onze **berichtendienst**? Ieder lid beschikt over een eigen postbus waarin andere leden berichten kunnen deponeren. Aangetekende brieven, bevestigingspost, speciale gelegenheidsberichten, alles is mogelijk!

Ieder lid beschikt over **speciale faciliteiten**. Zo kan u bijvoorbeeld uw prive-code aanpassen, uw persoonlijke gegevens opvragen en wijzigen, post opslaan, een reklamepagina onderhouden, uw schuilnaam (voor de chat) wijzigen, ...

Tele-Wim op de radio

Sinds kort kan u de sportinformatie van Tele-Wim ook beluisteren op **Vrije Radio Quality F.M.** Deze zender is te ontvangen in de streek van Westerlo.

Nieuwsgierig?

Dat kunnen we best geloven! Kom het allemaal zelf maar eens bekijken, we zijn 24 uur per dag te bereiken op telefoonnummer

016/20.08.45

Belt u vanuit Nederland, dan dient u **09/3216200845** te draaien.

Tot binnenkort...!

Playhouse strippoker

Hernoem met behulp van MSX-DOS de files snude en dnude tot sdress en ddress. Als je nu begint met spelen krijg je meteen de laatste plaatjes te zien. Natuurlijk niet op de originele diskette proberen!

Return to Eden

(deel twee van Silicon Dreams)

Tips

- Kies de juiste uitrusting.
- Molshopen kan je met je blote handen uitgraven.
- Een radsuit beschermt je tegen vallende rotsen in een bepaalde grot.
- Graaf met een schop een uitgang naar boven.
- De radioaktiviteit staat op je geigermeter aangegeven, dus wacht. maar even tot de radiatie weg is.
- Beentjes eten maakt je sterk.
- Kijkbijen dragen altijd een telescoop bij hun, maar pak dat nooit.
- Vogels eten graag erwten.
- Uit stenen eieren groeien stenen planten.
- Neem een boot en peddels om aan de overkant te komen.
- Zeemonsters zijn verzot op vis.
- Pillen zijn tegen radiatieziekte.
- Laat wat van je afpakken door een vogel, en zoek in zijn nest in het doolhof van mais, de weg is N,W,E,E.
- Een balk vol met water knijp je uit boven een droge bol (squeeze log). Dit vormt een parachute.
- Daal af in het gat met een parachute.
- Graaf wat wortels uit bij een boom en zachte aarde.
- Gooi een liaan om een laaghangende tak.
- De rubber handschoenen beschermen je handen tegen koude.
- Drijfzand kan ook bevriezen!
- Een Y-beentje en een elastiek vormen samen een katapult.
- Gooi op een van de plateau's de citrusvrucht en wat anders, haal de handle om en je gaat omhoog.
- Lijm de tak, maar pas op: je kan er maar met een voorwerp overlopen.
- Trommel voor de mieren, ze zullen je achterna lopen tot het HEK!
- Kersen kun je over het hek heenschieten.
- Torretjes zenden rare tonen uit waar sensors van op hol slaan.
- Kamera's kunnen je niet zien met je onzichtbare jas.
- Rijd een ritje op een Autoscyte en stap op het goede moment (niet meteen) over op de weeder.
- Zorg voor voldoende vracht, dan zink je onder water in de rivier.
- Zaden met luchtzakjes hebben lucht in voorraad.
- Met de creditcard kan je naar de robot met zijn raadsels.
- De antwoorden op de raadsels zijn: news, trees, human, love, nothing, flames, computer, time. Zoek zelf maar welk antwoord bij welk raadsel hoort.
- Passeer de grote robot door hem een creditcard te geven.
- De big robot wordt uitgeschakeld door zijn plug eruit te trekken.
- De wortels verwelkomen je als je iets van hun hebt.
- Duw eens tegen een pilaar!
- Het hoofd van de robots kan niet tegen water.
- De muzikant geeft veel om geld.
- Een rooster kan je opensnijden.
- In een wensput wil nog wel eens iets liggen.
- Koala's vinden standbeelden interessant.
- Gok net zolang tot je een keer verloren hebt.
- Probeer overal in en rond het park het kommando EXAM en LISTEN. Je krijgt dan een aantal adressen. Noteer ze!
- Reis naar het flatgebouw, de lift gebruik je door drie knoppen in te drukken.
- Zet je geld op de bank, maar ga eerst naar de politie.
- Koop een apartement en een reispas.
- Reis naar de bijeenkomst.
- Kies voor jouzelf met stemmen.
- Gebruik de computer met WEAR VISOR, dan LOOK AT (1 t/m 5) en dan BLINK.
- Reis naar de Snowball met de spacebus.
- Sloop de machine.
- Het ijzeren plaatje dient om de doucheput verstopt te maken.
- Verstop je in de kast voor de rennende robots.
- Draag een spacepak voor buiten.
- De stratoglider brengt je ergens naartoe.
- Ren naar het eindpunt, de mensen op de Snowball XI gebruiken de radio en je hebt het spel gewonnen!

Andere tips

- Help geeft je waardevolle informatie.
- Gebruik vaak de kommando's OOPS, RAM SAVE en RAM RESORE.
- Van alle woorden hoef je maar de eerste vier letters in te tikken. Zo is EXAMINE THE STRATOGLIDER gelijk aan EXAM STRAT.
- Als je in donkere ruimtes bent waar je niks kan zien, zeg dan eens GET ALL. Zo pak je alles wat er ligt zonder dat je weet wat je pakt.

Hard Boiled

Probeer (als je fuel nog vol is) fuelvoorwerpen te vermijden. Probeer de kaarten met pijlen erop te vinden, hiermee kan je laag, boven en bendeden schieten. Ga zo snel mogelijk door de veldjes heen! Een dobbelsteen kan een leven erbij geven, maar ook eraf halen. Sleutels en de kaart voor de volgende sector liggen niet op een vaste plek. Als je van grot Gamma naar grot Delta gaat, neem dan de sleutel mee! De voorwerpen ei, vraagteken, dobbelsteen (soms) en de puzzelstukjes FU en EL geven een extra leven. Andere voorwerpen (behalve kaarten en sleutels) doen niks.

Krachtvoorwerpen:

weinig kracht	*veel kracht*
Appel	Bierglas
Peer	Vraagteken
Druiventros	Benzinepomp
Banaan	Jerrycan

Voor de kaart van level 1 (Alfa) en meer tips, zie PPT 2...

The Heist

Hier volgt de oplossing om naar de derde stage te gaan. Eigenlijk is het niet zo moeilijk. Neem alvast het PPT boek deel 2 op bladzijde 8, level 2, tekening C. Je blijft staan in de linkerhoek zodat het balletje je niet kan raken. Zo kan je het scherm goed zien. Wacht tot het balletje van je weggaat en loop het achterna. Spring over het gat en het balletje tegelijk. Je hebt nu juist de tijd om terug te lopen en te springen op die wijze, dat je op de tussenverdieping terechtkomt. Let wel, oefening baart kunst. Na een paar keren lukt het je wel.

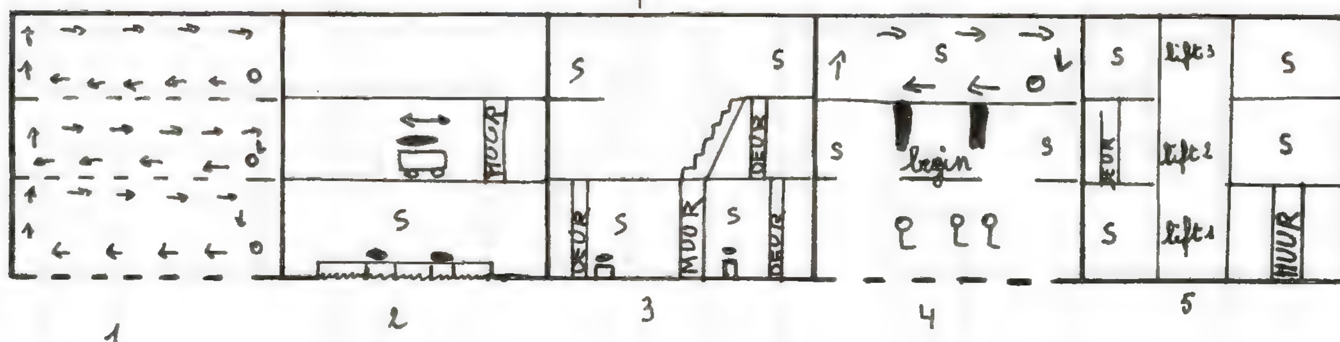
De derde stage is nog moeilijker. Je loopt gemakkelijk vast. Op de tekening kan je makkelijk volgen. Dus wanhoop niet met de Heist. Het is mogelijk om de laatste kader van de tweede stage te bemachtigen.

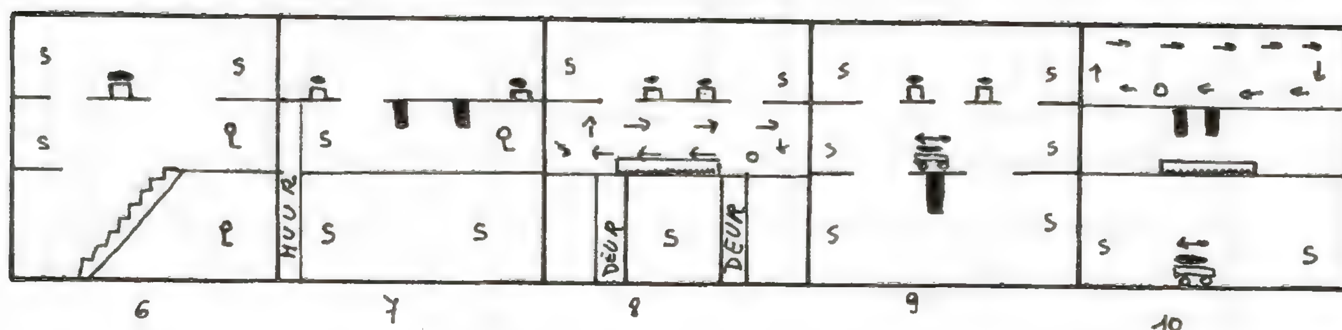
Rambo III

Pak steeds .H omdat dan alle vallen weggaan. Bijvoorbeeld: voor de kamer van I. G is een zwart vakje, met .H is het weg. Om door de gearceerde doorgangen te geraken moet je ook .H nemen, anders ben je dood. Hoe kan je .H verkrijgen? Aan de muur zit een blauw vakje, duw hierop. Dan hoor je een geluid en je hebt .H.

A.B	Ammo Box (Munitie)
A.R	Arrows
GO.B	Goggle Battery
M.D	Mine Detector (eerst M.B nodig voor de mijnenvelden)
L.K	Light Key (voor ingangen met bruin)
M.P	Medical Pack
P.S	Pistol Silencer (voor gun)
IN.G	Infra Red Goggles (GO.B nodig) om alarm te zien
L.T	Light Tube (voor kamers waar het donker is)
M.B	Mine Battery
D.K	Dark Key (voor ingangen met groen)
I.G	Insulated Gloves
E.A	Explosive Arrows
M.G	Machine Gun
UNF	Uniform
G	Gun
Start	Begin

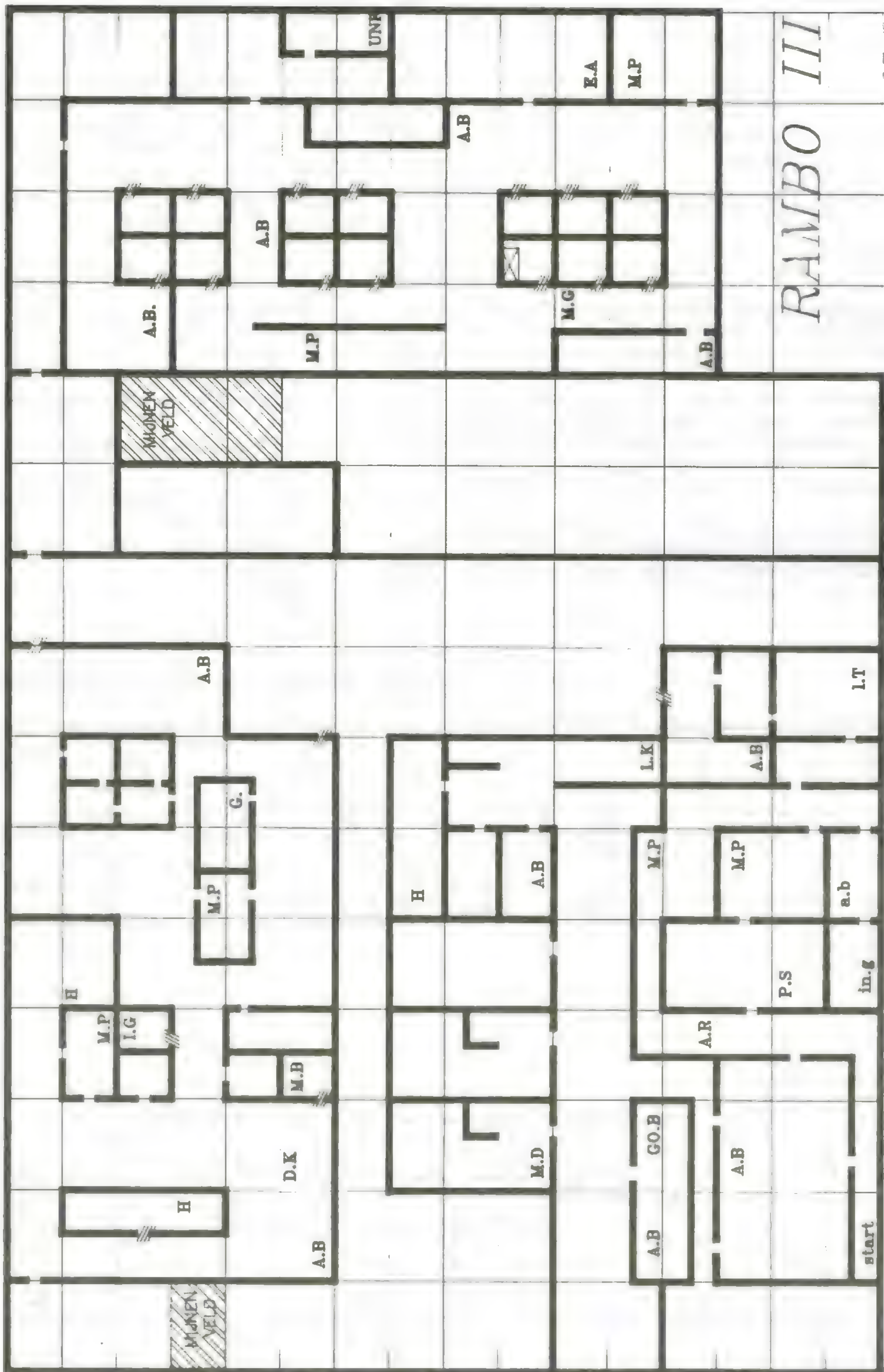
Op de plaats met het gekruiste vakje vind je Kolonel Trautman.





F. Vogels

THE HEIST stage 3



RAMBO III
E.A
M.P
A.B
A.B.
M.G
MIJNEN VELD
L.T
L.K
G.
H
I.G
M.B
D.K
M.D
GO.B
A.R
P.S
a.b
in.g
start

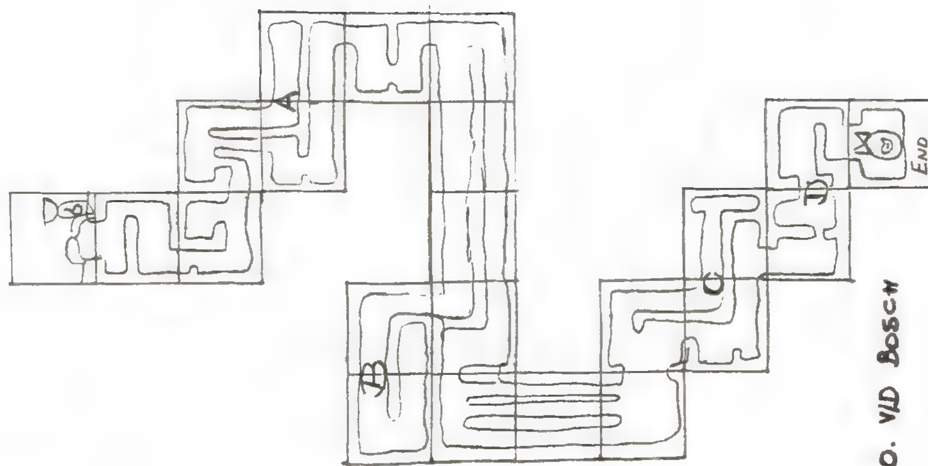
LEVEL 2 HARDBOILED

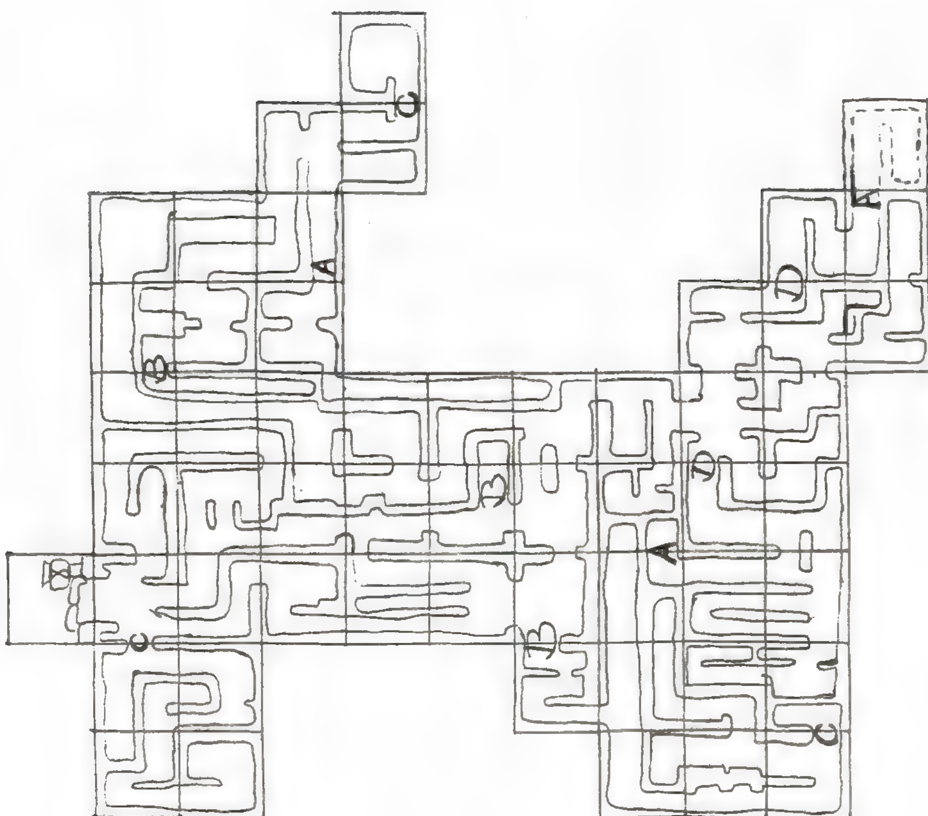
Hardboiled



PEER - ENERGIE
JERRYCAN - VEEL ENERGIE
BEWEGENDE PLANT
S SLEUTEL
V VOORWERP
L+R+b+o SCHIETEN
MET DEZE KAART KUN JE NAAR LEVEL 3
H BEWEGEND HOOFD
BEWEGENDE DEUR
α DEUR

W.v. BEEK


GROT DELTA δ
A
B
C
D
END
O. VD BOSCH


GROT GAMMA γ
A
B
C
D

Wenst U een uitgave van
het grote Peeks, Pokes en Truuks Boek
gratis te ontvangen ?

Stuur dan uw waardevolle tip, map, truuk, geheim naar :

**Wim Dewijngaert
Van Monsstraat 14
B-3000 LEUVEN**

PERSOONLIJKE HIGHSCORES :

INHOUD

Hugo Dewijngaert

SPEELTIPS VOOR :

- AFTERBURNER
- ANCIENT YS V. OMEN
- ANDOROGYMUS
- ARKANOID
- ARKANOID 2
- ARSENE LUPIN 2
- AUF WIEDERSEHEN MONTY
- AVENGER
- BASTARD
- BOOMERANG
- BREAKER - BREAKER
- COLONY
- DARWIN 4098
- DE SEKTE
- DOTA
- DYNAMITE DAN
- ELITE
- EUROSOFT CHEAT MODE
- FAMICLE PARODIC
- FANTASM SOLDIER
- FEEDBACK AND ALESTE
- FINAL ZONE
- FIREBIRD
- FLAPPY
- GALF
- GIRLY BLOCK
- GROTTEN VAN OBERON
- GUARDIC
- HARDBOILED
- HIGEMARU
- HUMPHREY
- HYDLIDE
- ICE WORLD
- IKARI WARRIORS
- INCA1
- INSPECTOR Z
- JOURNEY TO THE CENTRE
- JUMPLAND
- KING KONG II
- KINGS VALLEY II
- KNIGHT LORE
- KNIGHT ORC
- KNIGHTMARE
- KONAMI PASSWOORDEN
- KUNG-FU MASTER
- LANCELOT
- LORDS OF TIME
- METAL GEAR
- MOONRIDER
- NEMESIS
- NEMESIS II
- NEMESIS III
- NIGHTSHADE
- PARODIUS
- PAYLOAD
- PENGUIN ADVENTURE
- PITFALL II
- PLAYHOUSE STRIPPOKER
- POLICE STORY
- PSYCHO WORLD
- RAMBO 3
- RASTERSCAN
- RETURN TO EDEN
- SALVAGE
- SAMURAI
- SAZARI
- SKOOTER
- SNOOPY
- SOUL OF A ROBOT
- STARQUAKE
- SUPER LAYDOCK
- SUPER RUNNER
- THE CASTLE
- THE HEIST
- THE MAZE OF GALIOUS
- THE TREASURE OF USAS
- TIME CURB
- VAMPIRE KILLER
- VENOM STRIKES BACK
- VERA CRUZ
- WOODY POCO
- XANADU
- ZANAC - EX



